

И
Г
Р
О

МАНИА

02

МЕГАПОСТЕРЫ

THE GODFATHER
NEED FOR SPEED:
MOST WANTED

ФЕВРАЛЬ
(101) 2006

4 ИГРОВЫЕ
НАКЛЕЙКИ

DVD № 1 В МИРЕ

240 СТРАНИЦ

ОБЛОЖКА: PRINCE OF PERSIA
THE TWO THRONES

ВИДЕОРЕПОРТАЖ НА DVD

HEROES V

OF MIGHT AND MAGIC

В ЦЕНТРЕ ВНИМАНИЯ

▶ THE GODFATHER

В РАЗРАБОТКЕ

▶ SIN EPISODES
▶ ДАЛЬНОБОЙЩИКИ 3

ВЕРДИКТ

▶ PRINCE OF PERSIA
THE TWO THRONES
▶ STUBBS THE ZOMBIE

ЛУЧШИЕ ИГРЫ
2005

НА DVD

СДЕЛАНО
В "ИГРОМАНИИ"
WARCRAFT III
КАМПАНИЯ
"ХРОНИКИ МАТИАСА"

UT2004
PATCH OF VENGEANCE
ПУТЬ САМУРАЯ

BATTLEFIELD 2
NATIONS AT WAR
РЕАЛЬНАЯ ВОЙНА

HALF-LIFE 2
DEAD SECTOR SOURCE
ЗЕМЛЯ МЕРТВЫХ

СВЫШЕ
350
ИГР

В НОМЕРЕ И НА DVD

СВЫШЕ
8ГБ

НА ДВУХСЛОЙНОМ

DVD А ЧАСТЬ
ТИРАЖА
С 2CD



ЖУРНАЛ С DVD

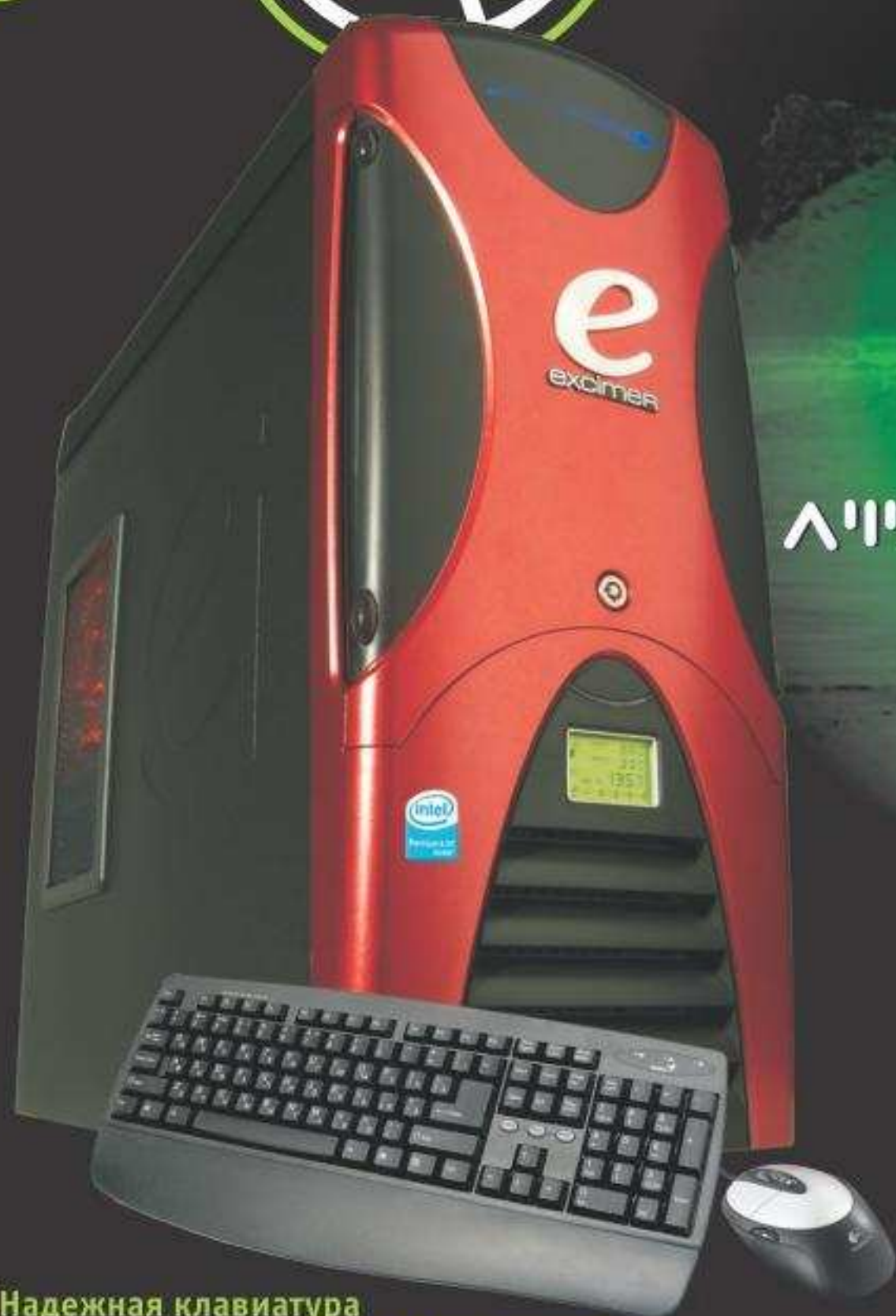
ВИДЕОМАНИЯ
• X-BOX 360: ПЕРВЫЕ ВПЕЧАТЛЕНИЯ
• CONDEMNED: CRIMINAL ORIGINS
• ИНТЕРВЬЮ С АВТОРАМИ GT LEGENDS
• ИГРОСТРОЙ
• РЕДАКТИРУЕМ BATTLEFIELD 2
• ИГРА В ОНЛАЙНЕ
• PIRATES OF THE BURNING SEA
• ИГРОМАНИЯ: SPECIAL
• ФОРУМ РАЗРАБОТЧИКОВ: ПИРАТЫ XXI ВЕКА
• НОВАЯ РУБРИКА: ИГРОВАЯ БИБЛИОТЕКА

РУКОВОДСТВА,
ПРОХОЖДЕНИЯ,
ТАКТИКА
• AGE OF EMPIRES III • BLACK &
WHITE 2 • DRAGONSHARD
• FAHRENHEIT • F.E.A.R.
• MYST V: END OF AGES
• ROME TOTAL WAR - BARBARIAN
INVASION
• WARHAMMER 40000: WINTER
ASSAULT • X-MEN LEGENDS 2
• БЛИЦКРИГ 2

ЖЕЛЕЗНЫЙ ЦЕХ
ЛУЧШЕЕ
ЖЕЛЕЗО'2005
ПОЛЕЗНЫЙ СОФТ
БОРЬБА
С ИНТЕРНЕТ-
РЕКЛАМОЙ

ИГРОВОЙ КОМПЬЮТЕР

game & master



...ОРУЖИЕ ПОБЕДИТЕЛЯ

Надежная клавиатура
и геймерская мышь уже в комплекте!

Неуязвимость, которая достигается с компьютером Excimer™ Game Master на базе процессора Intel® Pentium® 4 640 с технологией HT, превращает любое сражение в самопознание, а пределы возможного перестают существовать...



ЭКСИМЕР™ Game Master

Intel® Pentium® 4 640 с технологией HT
(2 МБ, 3.2ГГц, 800МГц)
Мб MSI 915 Combo 2-F
ОС Microsoft® Windows® XP Media Center Edition (Rus)
Память DDR2 DRAM 1ГБ 533 МГц PC-4200/4300
Видео NVIDIA 6800-GS256E
Card Reader 6 in 1
Жесткий диск 160ГБ,
SATA-300, 7200rpm, 8МБ Привод DVD±RW
Порт FireWire
+
Антивирус

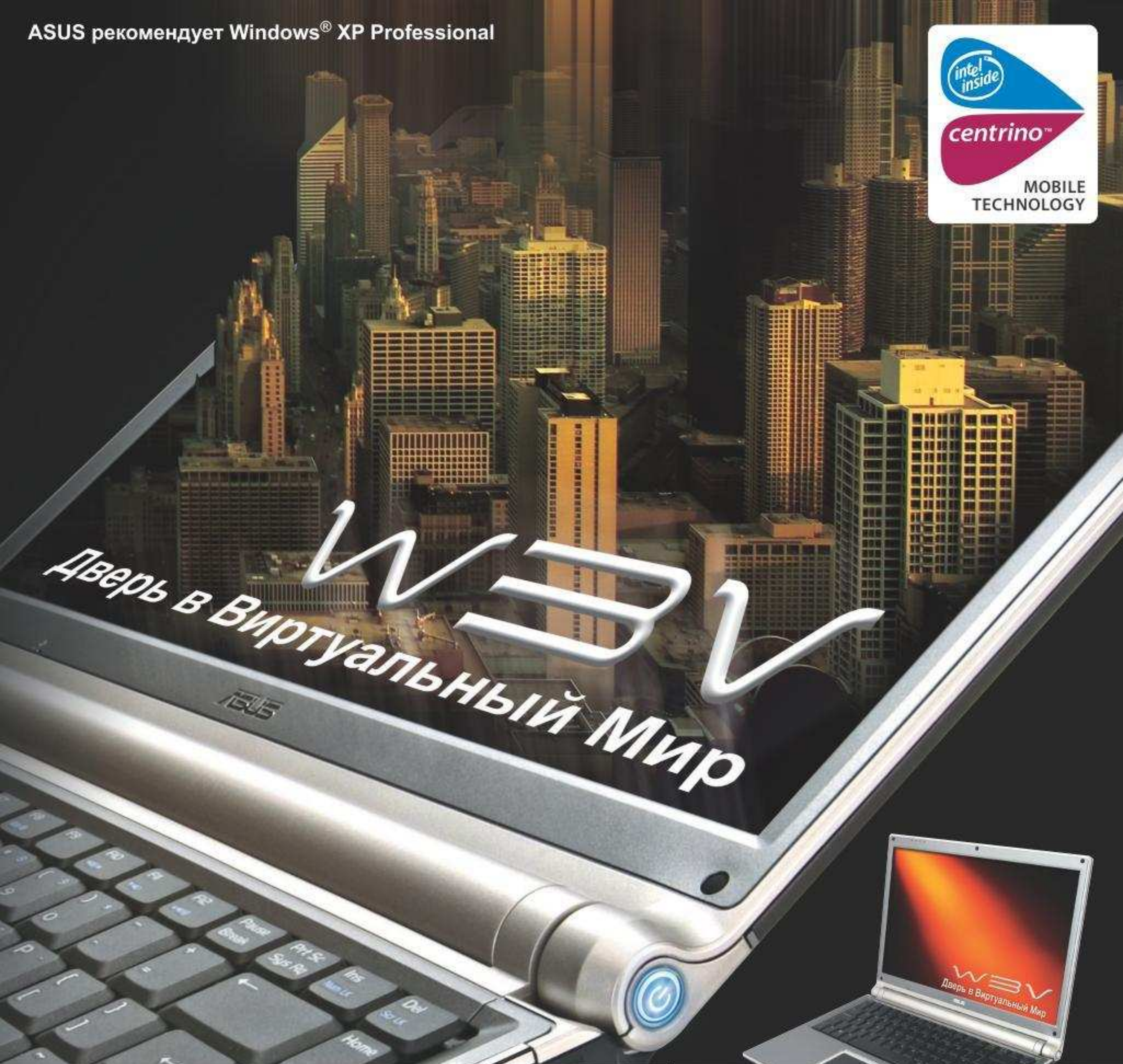


Компания Эксимер рекомендует
лицензионную ОС Microsoft® Windows® XP

Web: www.excimer.com/gamemaster/

СПРАШИВАЙТЕ В МАГАЗИНАХ ЭЛЕКТРОНИКИ

Обозначения Celeron, Celeron Inside, Centrino, Centrino logo, Intel, Intel Core, Intel logo, Intel Inside, Intel Inside logo, Intel SpeedStep, Intel ViiV, Intel Xeon, Itanium, Itanium Inside, Core Inside, Pentium и Pentium Inside являются товарными знаками, либо зарегистрированными товарными знаками, права на которые принадлежат корпорации Intel или ее подразделениям на территории США и других стран.



Идеальный центр развлечений

ASUS W3V - это ноутбук с графикой PCI Express, внешней графической картой и памятью DDRII. Широкоформатная матрица 14", в которой используются технологии ASUS Color Shine и Crystal Shine, обеспечивает ясное и четкое изображение.

- Intel® Centrino™ Mobile Technology
 - Процессор Intel® Pentium® M 770
 - Mobile Intel® 915PM Express chipset
 - Intel® PRO/Wireless Network connection BG
- Microsoft® Windows® XP
 - Home
 - Professional
- Широкоформатная матрица 14",
с эксклюзивными технологиями Color Shine и Crystal Shine
- ATI Mobility™ Radeon™ X600 с 128MB HyperMemory™
- Bluetooth



Новая мобильная платформа от Intel®

- ▲ Широкоформатная матрица 14",
с эксклюзивными технологиями Color Shine и Crystal Shine
- ▲ Батарея совмещена с креплением экрана

ASUS®
HEART OF TECHNOLOGY

www.asus.ru

Всемирная гарантия 2 года
Горячая линия ASUS: (095) 23-11-999

Москва: Армада-РС (495) 641-04-24, Артрон (495) 789-85-80, Avakom M (495) 784-67-36, Avanta PC (495) 954-54-22, Белый Ветер (495) 730-30-30, ForceComp (495) 775-66-55, ION (495) 729-57-10, NEXUS (495) 928-23-67, Тенфонд (495) 545-32-71, OLDI (495) 105-07-00, ПИРИТ (495) 974-32-10, Polaris (495) 755-55-57, Портком (495) 101-33-64, Респект (495) 177-40-77, Сетевая Лаборатория (095) 500-03-05, SMS (495) 956-12-25, СтартМастер (495) 967-15-15, ТФК (495) 518-83-58, Умные машины (495) 780-00-41, Ф-Центр (495) 105-64-47, USN (495) 775-82-02; Санкт-Петербург: Display (812) 103-00-18, KEY (812) 331-24-77, Микробит (812) 333-44-44, Компьютерный мир (812) 333-00-33, СТР Компьютерс (812) 542-4551; Барнаул: С-Trade (3852) 38-10-00; Воронеж: РЕТ (0732) 77-93-39; Екатеринбург: Парад (3432) 51-48-22, Старттехно+ (3432) 56-85-01; Краснодар: Владос (8612) 62-33-73, Санрайз (8612) 640-068; Новосибирск: НЭТА (3832) 16-33-11, Техносити (3832) 125-333; Ростов на Дону: Центр-Дон (8632) 698-668; Самара: Прага (8462) 701-701; Томск: Интаит (3822) 41-55-32; Тюмень: AD Systems (3452) 22-35-33; Челябинск: Японская электроника (3512) 63-74-34; Хабаровск: Алукей (4212) 328-155

Intel, Intel logo, Intel Inside, Intel Inside logo, Intel Centrino, Intel Centrino logo, Celeron, Intel Xeon, Intel SpeedStep, Itanium, and Pentium are trademarks or registered trademarks of Intel Corporation or its subsidiaries in the United States and other countries

ИГРОМАНИЯ

№02 (101) 2006



Привет!

Для начала, как всегда, о погоде: на дворе, как вы, должно быть, заметили, месяц февраль — самый разгар зимы. Крестьянин, как и обычно в это время, торжествуя на дровнях обновляет путь, ну а редакция межпланетного журнала «Игромания» традиционно подводит итоги прошедшего года. Итак, чем же у нас был славен год под номером 2005: уберкорпорация Microsoft выпустила первую консоль нового поколения, венчурные фонды окончательно проникли на российский рынок и обзавелись солидными долями «Буки» и «Акеллы», а «русский Blizzard» под названием Nival Interactive был подчистую скуплен холдингом Enter1 Group; еще певец и исполнитель Боно прикупил Bioware и Pandemic Studios, журнал «Игромания» прибавил в страницах и обзавелся двухслойным DVD, а на спутниковом телеканале A-ONE наконец-то появилась первая в нашей стране человеческая передача о компьютерных играх.

А еще год под номером 2005 был, конечно же, славен играми. За последние двенадцать месяцев на страницах «Игромании» появились сотни игр всех цветов, размеров и форматов, но только двадцать из них заслужили право называться словом «лучшие». Итак, в этом номере мы, как и обычно, подводим итоги года и называем «Лучшие игры 2005» по версии крупнейшего в России компьютерно-игрового журнала. Помимо собственно лучших игр экспертный совет «Игромании» также выбирает еще и «самые технологичные», «са-

мые жестокие», «самые сюжетные» и тому подобные проекты, вспоминает десять самых впечатляющих игромоментов года, а также узнает мнение о прошедшем году у самых главных людей в российской игровой индустрии. В общем и целом — ни в коем случае не пропустите наш грандиозный итоговый материал, который начинается аккуратно на стр. 33.

О других темах. Помните наш относительно недавний разговор об «обратных процессах» индустрии развлечений, то есть когда на рынке появляются не игры по мотивам фильмов и книг, а наоборот? Так вот, если в первых (фильмах по играм) у нас — спасибо доброму сказочнику Уве Боллу — недостатка не было, то вот книги по играм в России еще официально не выходили. До последнего времени. Не далее как в конце прошлого года издательство «Эксмо» выпустило на божий свет переводные книги DOOM Knee-Deep in the Dead и DOOM: Hell on Earth, посвященные сами понимаете какой игре. Очевидно, что «Игромания» никак не могла остаться в стороне от такого события, поэтому в рамках нашего красноречивого раздела Special была мигмом создана под рубрика «Игровая библиотека» (стр. 192). «Библиотека» эта скорее всего будет появляться в журнале не каждый номер, а только тогда, когда какое-нибудь отечественное книгоиздательство вдруг надумает перевести очередную игрокнижку на язык осин. Ну а в общем же и целом — пока еще рано говорить о каких-то серьезных тенденциях в игро-книжном направлении, так поживем — увидим.

Ну и последнее, о чем хотелось сегодня сказать: как видите, на нашей нынешней обложке снова засветился логотип самого многообещающего российского проекта — Heroes of Might & Magic V. Это, как вы понимаете, неспроста, ибо начиная с нынешнего месяца и до самого выхода героической игры наш видеогурман Антон Логвинов будет выпускать ежемесячные циклы репортажей из серии «Герои V: Финальный отчет». Если вы видели анонс в предыдущем выпуске нашей «Видеомании», то уже понимаете, о каком масштабном проекте идет речь. Ну а если не видели — то бегом на DVD (или на CD, хотя надеюсь, что вы все же предпочитаете новые форматы). Такое однозначно не стоит пропускать!

Конечно, всем вышеперечисленным содержанием этого номера «Игромании» отнюдь не ограничивается, но зато место, отведенное мне в этих двух колонках, — стремительно подошло к концу. В общем, все остальное — смотрите сами, ну а я прощаюсь с вами до следующего месяца и следующего номера.

Удачи!

АЛЕКСАНДР КУЗЬМЕНКО

ak@igromania.ru

РЕДАКЦИЯ

Главный редактор
Александр Кузьменко

Редакторы

Алексей Макаренко, Николай Арсеньев
Игорь Варнавский, Андрей Александров
Николай Пегасов

Технический координатор

Изабелла Шахова

Корректоры

Мария Луговская, Марина Бурдина

Программирование сайта и дисков, тех. обеспечение

Денис Валеев, Ирина Сидорова

Ирина Овсянникова, Денис Овчинников

Творческо-производственный состав

Денис Тангалычев, Виктор Расстригин

Руководитель отдела дизайна и верстки

Роман Грыныха

Дизайнерская группа

Валерий Дмитриевский, Денис Недылич, Николай Никашин

Дмитрий Денисенко

Руководитель верстки

Михаил Карасев

CD и DVD

Главный редактор

Степан Чечулин

Редакторы

Антон Логвинов, Семен Чечулин

Дизайнер интерфейса

Илья Галиев

ИЗДАТЕЛЬ

ООО «ТЕХНОМИР»

Генеральный директор

Азам Данияров

Редакционный директор

Денис Давыдов

РЕКЛАМА И МАРКЕТИНГ

ООО «Игромедиа»

ОТДЕЛ РЕКЛАМЫ

Тел./факс (095) 730-4014

Руководитель отдела рекламы (Россия, СНГ)

Дарья Новоторцева (danja@igromania.ru)

Руководитель отдела рекламы (International Dep.)

Юлия Однакова (odnakova@igromania.ru)

Менеджеры по рекламе

Ярославна Михайлова (ya@igromedia.ru)

Екатерина Столповская (ametist@igromedia.ru)

Светлана Лозовая (svellana@igromania.ru)

Надежда Булла (bullan@igromedia.ru)

ОТДЕЛ МАРКЕТИНГА И PR

Тел./факс (095) 730-6694

Руководитель отдела

Юлия Курбатова (kurbatova@igromania.ru)

Менеджеры по маркетингу и PR

Илья Овчаренко (ovcharenko@igromania.ru)

Милан Вучинич (milan@igromania.ru)

ЭКСКЛЮЗИВНОЕ РАСПРОСТРАНЕНИЕ

ООО «Авитон-Пресс»

sales@aviton-press.ru

Тел./факс (095) 912-4408, (095) 911-2977

Юлия Воробьева, Ирина Ефимова

Дмитрий Емельянов, Сергей Смакаев

Надежда Галиева, Дина Ситдикова

ПРОИЗВОДСТВЕННЫЙ ОТДЕЛ

Анастасия Муравьева, Давид Мурадян,

Евгений Гудошников

ОБРАТНАЯ СВЯЗЬ

111524, г. Москва, ул. Перовская д.1 (Игромания)

Тел. (095) 231-2365

Тел./факс 231-2364

e-mail журнала: MANIA@IGROMANIA.RU

сайт: WWW.IGROMANIA.RU

Журналу всегда требуются талантливые авторы.

Если вы чувствуете себя таковым — обращайтесь

к нам по e-mail — mania@igromania.ru.

При цитировании или ином использовании материалов, опубликованных в настоящем издании, ссылка на «Игроманию» строго обязательна. Полное или частичное воспроизведение материалов издания допускается только с письменного разрешения редакции. Редакция не несет ответственности за содержание рекламных объявлений. Все упомянутые товарные знаки принадлежат их законным владельцам. Мнение авторов может не совпадать с мнением редакции.

Журнал зарегистрирован Министерством Российской Федерации по делам печати, телерадиовещания и средств массовых коммуникаций. Свидетельство о регистрации ПИ №77-16021 от 28 июля 2003 года.

Цена свободная.

Отпечатано в УАВ «SPAUDOS KONTURAI» Ltd, Литва.

Печать компакт-дисков и DVD: «CD Art».

Упакован: ООО «Пак-Пресс».

тел.: (095) 976-1285 (склад), 8-916-241-5548

© «Игромания», 1998-2006.

Тираж 179,640.

Если у вас возникли какие-либо технические трудности с запуском игроманских CD или DVD, пожалуйста, обращайтесь к нам по e-mail — mania@igromania.ru либо по телефонам редакции.



ОАО Агентство
«Роспечать»
Каталог Агентства
Роспечать

80288 Игромания
80289 Игромания + 2 CD
84193 Игромания + DVD



ООО «Агентство
«Книга-Сервис»
Объединенный каталог
«Пресса России»

38900 Игромания
29166 Игромания + 2 CD
11780 Игромания + DVD



ООО «Межрегиональное
Агентство Подписки»
Каталог «Почта России»

99128 Игромания
99129 Игромания + 2 CD
10860 Игромания + DVD

Информацию о подписке за рубежом см. на CD/DVD в разделе «Инфоблок/Зарубежная подписка»

На Александре Кузьменко одежда от

SELA
www.sela.ru



Best BUY
DVB XPERT

7 940* руб.

* рекомендованная цена в Москве

AVE ES 360

комплект акустики для домашнего кинотеатра

AVE

AVE выходит на новый уровень

представляем системы второго поколения!

Одна из самых универсальных систем AVE. Высокая согласованность динамиков. Высокая четкость, детальность звучания – одни из лучших в данном ценовом диапазоне. Бас – без малейших запаздываний. В кино формирует очень точную картину с четкой локализацией источников. В музыке – одинаково уверенная работа и на роке, и в джазе.

«Соблазнительная цена и масштабное воспроизведение кино»
– журнал «What Hi-Fi? Звук и Видео»

WHAT HI-FI?
ЗВУК И ВИДЕО

«... звонкое, прозрачное звучание; проникновенный панч. Фронт музыкально-тембрально сбалансирован...»

– сайт FERRA.ru

FERRA
www.ferra.ru

гарантия 2 года



выбор DVD-дисков этого месяца // рекомендации AVE

ГЛАВНЫЙ ПРИКЛЮЧЕНЧЕСКИЙ БЛОКБАСТЕР ГОДА!

ЛЕГЕНДА ЗОРРО

© Columbia Pictures Industries, Inc. All Rights Reserved

МОСКВА:
Магазин-салон AVE (095) 510-08-29
www.aveshop.ru
ULTRA Electronics (095) 775-75-66
www.ultracomp.ru
IP Computers (095) 961-00-09
www.ipcomp.ru
Пирс (095) 707-87-77 www.pirs.ru
POLARIS (095) 7-55555-7 www.polaris.ru
USN (095) 775-82-02 www.usn.ru

ВОРОНЕЖ: Еврокомп (0732) 77-93-93
www.evrocomp.ru, Фенко (0732) 772-772
ИРКУТСК: Комтек (3952) 258-338
www.komtek.ru,
Фрейм (3952) 59-77-77 www.framecom.ru
КАЗАНЬ: Александр и К www.alexiftd.ru
КИРОВ: Портал (8332) 38-55-24
www.tcenter.nm.ru, ВЕГА (8332) 37-50-90
НИЖНИЙ НОВГОРОД: Апрель Сервис
(8312) 34-36-35 http://April.nnov.ru

НОВОСИБИРСК: Зет НСК (3832) 346-48-42
www.z-nsk.ru
ОМСК: Альком (3812) 655-333
www.alcom-omsk.com
САРАТОВ: Архипелаг (8452) 52-37-52
www.arhipelag.ru,
Атто (8452) 444-111 www.atto.ru
УФА: Форте (3472) 50-70-88 www.fortevd.ru
ХАБАРОВСК: Контур Будущего
(4212) 73-33-33 www.kontyr.ru

AVE
Генеральный дистрибьютор:
«Erimeх – Акустические системы»
тел. +7 (095) 221-6180, 221-6190

НОВОСТНОЙ МЕРИДИАН	6-12
Новостной меридиан	6
Даты выхода игр	11
CD-МАНИЯ	14-29
Игровая зона * Веселости * Машина времени * Патчи * Демоблок * Всякое разное	14
ВИДЕОМАНИЯ	30, 32
Репортажи * Pre-портview * В разработке	30
ЛУЧШИЕ ИГРЫ 2005	33-55
«Игромания» подводит итоги 2005 года	33
ИЗ ПЕРВЫХ РУК	56-59
Завтра война	56
Восхождение на трон	58
R&S: В РАЗРАБОТКЕ	60-71
<i>В разработке: первый взгляд</i>	
Awaken * Ashes: Two Worlds Collide	60
Culpa Innata * The Lost Crown * Обитаемый остров	61
Maelstrom * PSI: Syberian Conflict	62
<i>В разработке: будем ждать?</i>	
Sin Episodes	64
NARC	66
Driver: Parallel Lines	68
The Lord of the Rings: The Battle for Middle-Earth II	70
R&S: ПРЯМАЯ РЕЧЬ	72-74
Дальнобойщики 3: Покорение Америки	72
В ЦЕНТРЕ ВНИМАНИЯ	76-79
The Godfather	76
R&S: ВЕРДИКТ	80-101
Рейтинговая система «R&S: Вердикт»	80
Starship Troopers * The Incredibles: Rise of the Underminer	81
Ликвидатор 2 * Маски-шоу	82
Утопия Сити	83
<i>Вердикт: дождались!</i>	
Prince of Persia: Two Thrones	84
Stubbs the Zombie in «Rebel without a Pulse»	88
The Chronicles of Narnia: The Lion, the Witch and the Wardrobe	90
Onimusha 3: Demon Siege	92
Crime Life: Gang Wars	94
GT Legends	96
Ex Machina	98
Корсары III	100
Harry Potter and the Goblet of Fire	102
Battlefield 2: Special Forces	104
АЛЬФА: Антитеррор — Мужская работа	106
Boyz Don't Cry	108
Звездное наследие	110
Вечера на хуторе близ Диканьки	112
ОТЕЧЕСТВЕННЫЕ ЛОКАЛИЗАЦИИ 114-118	
<i>Отечественные локализации</i>	
Daemon Vector: Укрощение тьмы * Psi-Ops: Врата разума	
Peter Jackson's King Kong * Rome: Total War — Barbarian Invasion	114
Tom Clancy's Splinter Cell: Chaos Theory * Агенты 008: Киноперии	115
Universal Combat: На краю вселенной * Морпех против терроризма 2. Гидра должна умереть * Кофейный магнат * Скорая помощь: В борьбе за жизнь	116
<i>Даты выхода локализаций и отечественных проектов</i>	118
ИГРА МЕСЯЦА	120-122
Итоги голосования за период с февраля 2005 по ноябрь 2006	120
Во что поиграть в этом месяце * Игровой тотализатор	121
«Игромания» рекомендует	122
ГОРЯЧАЯ ЛИНИЯ: ИГРЫ	124-125
Круглые сутки «Игромания» отвечает на ваши вопросы по играм	124
GAME OVER?	126
Во что играли 5, 10, 15 и 20 лет назад	126
ЖЕЛЕЗНЫЙ ЦЕХ	128-157
Железные новости	128
Итоги года глазами «железячников»	130
<i>Тестирование</i>	
Тестирование hi-end видеокарт	138
<i>Антикварная лавка</i>	
История успеха компании Intel. Часть 2	142
<i>Железные новинки</i>	
Самое свежее железо отечественного рынка	144
<i>Цифровая жизнь</i>	
Последние новинки из мира цифровой техники	148
<i>Новая линейка</i>	
Новая линейка от ASUS	150
<i>Компьютер в сборке</i>	
Игровая станция eStudio-930P от компании DESTEN Computer	152
<i>Разумный компьютер</i>	
Разумный компьютер за разумные деньги	154
<i>Горячая линия: железо</i>	
«Железные» ответы на «железные» вопросы	156
ПОЛЕЗНЫЙ СОФТ	158-165
<i>Софт-экспресс</i>	
Полезные новости	158
<i>Теория</i>	
Война между Microsoft и Google	160
<i>Практика</i>	
Обзор программ для борьбы с интернет-рекламой	162
<i>Софтверный набор</i>	
Гвоздь набора * Свежатица! * Баннерорезки и сотоварищи	164

АЛФАВИТНЫЙ СПИСОК ИГР В НОМЕРЕ

33 кв. метра: Война с соседями	8
Advent Rising	48
Age of Angels	6
Age of Empires III	44, 16, 25, 37, 28, 217
Anachronox	126
Ashes: Two Worlds Collide	60
Awaken	60
Battlefield 2	14, 18, 20, 35, 168
Battlefield 2: Special Forces	104
Black & White 2	17, 28, 40, 41, 44, 215, 216
Boyz Don't Cry	108
Broken Sword: The Angel of Death	10
Brothers in Arms: Road to Hill 30	35
Buzz: The Music Games Quiz	9
Call of Duty 2	26, 42, 45
Castlevania	126
Civilization IV	14, 16, 27, 43
Counter-Strike 1.6	210, 212
Counter-Strike: Source	26, 210
Crime Life: Gang Wars	94, 217
Culpa Innata	61
Daemon Vector: Укрощение тьмы	114
Dark Apes: The Fate of Devolution	217
Darwinia	6, 9, 36
Day of Defeat: Source	26
Dead or Alive 4	183
Defcon	6
Defender of the Crown	10
Diablo	6
Disney's Chicken Little	214
DOOM 3	20, 185, 192
DOOM 3: Resurrection of Evil	39
Dragonshard	28
Driver: Parallel Lines	68
Duke Nukem 3D	126
Duke Nukem Forever	12
Dungeon Lords	217
Earth 2160	20
Ex Machina	98
F.E.A.R.	28, 44, 45, 48, 216
Fable: The Lost Chapters	44, 217
Fahrenheit	9, 28, 43, 47, 48
Far Cry	22, 24
Fastlane Pinball	217
FIFA 06	17, 215
Freelancer	10
Galactic Dream	7
Glacier	217
GT Legends	96
GTA: San Andreas	10, 17, 37, 38, 43, 172, 180, 217
Guild Wars	215
GUN	48, 217
Half-Life 2	17, 20
Harry Potter and the Goblet of Fire	102, 217
Heroes of Might and Magic III	21
Heroes of Might and Magic IV	21
Homeworld	27
Hunting Unlimited 3	217
Joint Operations	26
Juiced	9
Kameo: Elements of Power	183
Keepsake	28
King's Quest IX: Shadows	8
King's Quest	8
King's Quest: Mask of Eternity	8
KnightShift 2: Curse of Souls	10
Maelstrom	62
Mafia: The City of Lost Heaven	22
Marc Ecko's Getting Up: Contents Under Pressure	11
Metal Mutants	126
Mutant	7
Myst V: End of Ages	12, 28, 34
NARC	66
Need for Speed: Most Wanted	27, 39, 166, 181, 214, 215, 217
Ninety-Nine Nights	182
Ninja Gaiden	183
Onimusha 3: Demon Siege	92, 217
Operation Flashpoint	10, 20
Painkiller	210
Peter Jackson's King Kong	41, 45, 46, 48, 114, 217
Pirates of the Burning Sea	206
Postal 3: Catharsis	10
Prince of Persia: The Sands of Time	216, 217
Prince of Persia: The Two Thrones	37, 84, 214
Pro Evolution Soccer 5	18, 210
PSI: Syberian Conflict	62
Psi-Ops: Врата разума	114
Psychonauts	35, 41, 43
Quake 4	14, 16, 25, 26, 34, 42, 210, 213
Quake III Arena	210
Rag Doll Kung Fu	10, 36
Ragnarok Online	202
Robohordes	28
Rome Total War — Barbarian Invasion	28, 40, 114
Rome: Total War	28
Scooter Wa3z	217
Serious Sam 2	25, 35, 216
Shade: Wrath of Angels	10
Shadow Warrior	6, 12
Shadowgrounds	214, 217
Shrek SuperSlam	217
Silent Hill	124
Silent Hunter III	37
Sin Episodes	64

Ski Racing 2006	217
Sniper Elite	9
Star Wars Galaxies	202
Star Wars: Battlefront	24
Star Wars: Republic Commando	7, 34, 210, 217
StarLancer	186, 194
Starship Troopers	81, 215
Stubbs the Zombie	
in «Rebel without a Pulse»	88, 217
Super Taxi Driver 2006	217
Survivor	124
SWAT 4	36
Takeda 2	27
Tank Killer	10
Terrorist Takedown: War In Colombia	10
The Bard's Tale	41, 46
The Chronicles of Narnia:	
The Lion, the Witch and the Wardrobe	90
The Elder Scrolls III: Morrowind	21
The Fall: Последние дни мира	39
The Godfather	76
The Incredibles: Rise of the Underminer	81
The Lord of the Rings:	
The Battle for Middle-Earth	24, 180
The Lord of the Rings:	
The Battle for Middle-Earth II	70
The Lost Crown	61
The Matrix Online	202
The Matrix: Path of Neo	10, 27, 35, 217
The Movies	46
The Punisher	42
The Settlers: Наследие королей	39
The Sims 2	20
The Sims 2: University	40
The Suffering: Ties That Bind	42
TimeZero	208
Tom Clancy's Splinter Cell:	
Chaos Theory	37, 46, 115, 215
Tom Clancy's Splinter Cell: Double Agent	10
Total Overdose	48
TrackMania Sunrise	18, 210
Two Worlds	6
UFO: Afterlight	10
UFO: Aftermath	10
UFO: Aftershock	10
Universal Combat: На краю вселенной	116
Unreal Tournament 2004	14, 22
Uplink	6
URU: Ages Beyond Myst	12
Warcraft III: Frozen Throne	15, 210
Warcraft III: Reign of Chaos	6, 21
Warhammer 40 000: Dawn of War	210
Warhammer 40 000:	
Dawn of War — Winter Assault	24, 28, 40
World of Warcraft	124, 202
Worms 4: Mayhem	217
Xenus 2	10
X-Men Legends 2: Rise of Apocalypse	28
Агенты 008: Киноперерыв	115
АЛЬФА: Антитеррор — Мужская работа	106
Блицкриг II	16, 28, 36
Бойцовский клуб	208
Бригада E5: Новый альянс	215
Велиан	215
Вечера на хуторе близ Диканьки	112
Вивисектор. Зверь внутри	27
Восхождение на трон	58
Герои уничтоженных империй	10
Дальнобойщики 3: Покорение Америки	72
Завтра война	56
Звездное наследие	27, 110
Ил-2: Штурмовик: Забытые сражения	
— Асы в небе — Перл-Харбор	21
Казаки 2: Битва за Европу	9
Казаки 2: Наполеоновский войны	9
Казаки: Снова война	27
Корсары III	27, 100, 215
Корсары Онлайн	204
Космические рейнджеры	8, 176
Кофейный магнат	116
Ликвидатор 2	82
Маски-шоу	82
Механоиды 2	10
Мор. Утопия	38
Морпех против терроризма 2.	
Гидра должна умереть	116
Обитаемый остров	61
Периметр	27, 176
Проклятые земли: Затерянные в Астрале	6
Скорая помощь: В борьбе за жизнь	116
Стальные монстры	34
Сфера: Мир избранных	204
Территория	208
Утопия Сити	83
Ядерный титбит 2	8

Мобильные игры

Chaos Engine	218
King Kong	218
Monster Paradise	219
Трезвый Дед Мороз	219
Глюкоза vs Schwein	219

Внекомпьютерные игры

Dungeons & Dragons	220, 222
Берсерк	220, 222
Magic: The Gathering	220, 222
Александр Македонский	222
Кольцо власти	222
Vegas Showdown	222
AD&D 2nd Edition	222
A Game of Thrones TCG	222

ИГРОСТРОЙ

166-181

Вскрытие

NFS: Most Wanted

166

Мастерская

Battlefield 2: установка 3D-моделей

168

Анимация GTA: San Andreas

172

Игровое редактирование

174

Самопал

Как продать игру. Часть 2

176

Горячая линия: игрострой

Горячие ответы на любые игростроевские вопросы

180

SPECIAL

182-194

Специальный репортаж

Запуск Xbox 360 в США

182

Форум разработчиков

Пираты XXI века

184

Игровое кино

Хроники Нарнии: Лев, колдунья и волшебный шкаф

188

Кинг-Конг

190

Игровая библиотека

DOOM: Иди и стреляй

192

DOOM: Ад на Земле

194

ИНТЕРНЕТ

196-208

Новости интернета

196

Веб-дизайн для всех: JavaScript

198

Интересное в Сети

200

Интернет: игра в онлайн

Новости онлайн-игр

202

Ждем: Pirates of the Burning Sea

204

Играем: Сфера: Мир избранных

206

Аналитика: Игровые онлайн-проекты в России

208

КИБЕРСПОРТ

210-213

Вести с полей

210

История команды A-gaming

212

КОДЕКС

214-217

Стандартные коды

214

Пасхалки и хинты

215

Читательские пасхалки и хинты

216

МОБИЛЬНЫЕ РАЗВЛЕЧЕНИЯ

218-219

Мобильные новости * Мобильные игры

218

ВНЕ КОМПЬЮТЕРА

220-222

Новости внекомпьютерных игр

220

Обзор игры «Александр Македонский»

222

ПОЧТА «ИГРОМАНИИ»

224-229

Шоу-программа «Старпом и Светлана»

224

ЮМОР

230, 233

Рассказ Pacific War

230

КАЛЕНДАРЬ

231-232

Prince of Persia: The Two Thrones

231

Onimusha 3: Demon Siege

232

МОЗГОВОЙ ШТУРМ

236-238

Тест №66. Трава у дома

236

Скринтурс №2. Февраль * Фотографическая память №2. Февраль

Подведение итогов за №12/2005

237

Правила участия в конкурсах

238

МЕГАПОСТЕР «ИГРОМАНИИ»

The Godfather

Need for Speed: Most Wanted

НАКЛЕЙКИ «ИГРОМАНИИ»

Gun

Магия крови

GTA: San Andreas

Prince of Persia: The Two Thrones

РЕКЛАМА В «ИГРОМАНИИ»

Обложка:

Excimer

Dina Victoria

1С

2-я обложка

3-я обложка

4-я обложка

В номере:

1С

19, 87, 103, 107, 111, 119,

127, 167, 173, 187, 195

A-Boston & Zyxel

159

A-ONE

23

ASRock

153

ASUS

1

AVE

3

Foxconn

147

Galderma

29

Kraftway

151

Lizard Cinema

189

Mail.ru

239

Nescafe-IMAX

235

Nikita

223

Razer

21

Zboard

25

Zenon N.S.P.

203

Акелла

7, 9, 11, 49, 63, 75, 83, 105, 109

Бука

31, 117, 175, 191, 207, 211

Информ-Мобил

221

КРИ

234

Мир Фэнтези

115, 197

МТС и I-Mode

135

o2tv

240

Руссобит-М

113, 123, 171, 193

ТехноМир

225, 227, 229

Фронт ПК

13

Ф-Центр

141





НОВОСТНОЙ МЕРИДИАН

ИГРЫ | СЛУХИ | РОССИЯ И СНГ
ИНТЕРЕСНОСТИ | ИНДУСТРИЯ | КИНО

Ведущий рубрики: Андрей Александров

Россия и США сгорят в «Дарвинии»

АНОНСЫ

Матерекот лихие индивидуалисты из компании **Introversion Software**, ох матерекот. Сначала подарили нам **Uplink** — скромный симулятор хакера-одиночки, который по мелочам пакостил правительству. Потом настала очередь **Darwinia**, где игроку довелось принять участие в войне в виртуальном мире. Теперь же в Introversion решили покорить куда более высокую вершину — их новая игра, **Defcon**, будет стратегией, повествующей о конфликте США и России. Причем серьезном таком конфликте — с подводными лодками, стратеги-

ческими бомбардировщиками и сотнями межконтинентальных ракет с так обожаемыми нами ядерными боеголовками.

Геймплей **Defcon** больше всего будет похож на штабные игры, которые регулярно проводят почти все армии мира. Перед глазами игрока — глобальная карта, на которой расположены все его богатства: вот авианосная ударная группа, вот дивизия ПВО, вот еще какая-то мелочевка. Тактических режимов в списке фич не значится — мыслить предстоит исключительно на глобальном уровне.

При этом, что самое забавное, одна партия в **Defcon** будет длиться порядка 40—50 минут — примерно столько же, сколько и настоящая ядерная война, если она, не дай бог, случится. И никакой вам дипломатии да долгих предварительных маневров. Спалил врага, сгорел сам, и все — гуляй пить кофе. Для тех, кто предпочитает развлекаться на работе, планируется специальный «офисный режим»: длительность конфликта в нем увеличена до восьми часов, сама же игра будет изобиловать паузами, во

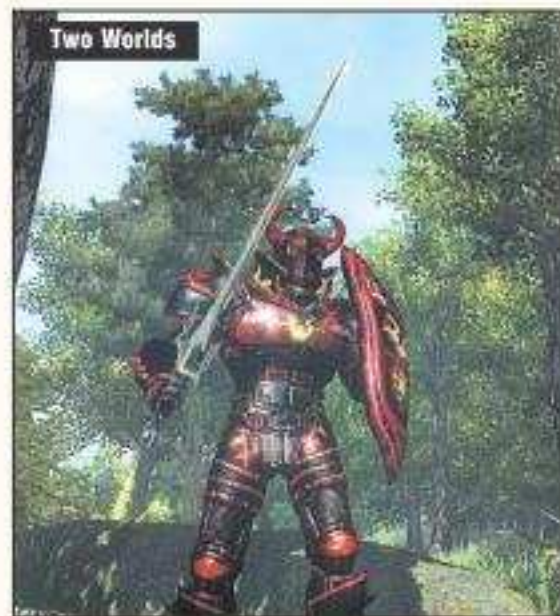


время которых игрок сможет сделать разные важные вещи.

Дата начала «Третьей мировой от Introversion» — весна 2006 года. Игра, кстати, как ни странно, будет мультиплатформенной, то есть выйдет не только на PC, но еще и на Mac OS X и на Linux. ▶

Two Worlds: Orcs and Humans

АНОНСЫ



И снова, как в старые добрые времена, сталкиваются два мира: мир людей и мир орков. Война начинается из-за того, что люди и их союзники обнаруживают древнюю святыню своих недосородичей, после чего, как и подобает высокоорганизованным существам, отказываются ей делиться. Низкие и подлые орки, вместо того чтобы внять гласу своих «старших братьев», хватаются за топоры с булавами и отправляются колошматить людей. Разумеется, совсем скоро выясняется, что ситуация не так проста, как кажется на первый взгляд, и что за войной стоят куда более могучие силы...

Ну а нам — главному герою игры **Two Worlds** от студии **Reality Pump** — предстоит оказаться в самом пекле этой войны. Нет-нет, не в роли полководца, который руководит армией одной из сторон,

приговаривая «вот, блин, очередные странные люди сделали очередной клон **Warcraft III**!». Берите куда ниже — играть нам предстоит в RPG, главный герой которой до поры до времени будет всего лишь пешкой в руках других. Хотя мы-то, конечно же, знаем, что почти в любом из подобных проектов эта самая пешка в конце концов становится ферзем.

Проделать долгий путь до другого конца шахматной доски, конечно же, будет не так уж и просто. Разработчики обещают, что перед нашим героем откроется огромный мир, который дарует ему полную свободу, позволит пройти по множеству сюжетных веток и прокачаться десятком способов. **Reality Pump** делает особенный акцент на то, сколь гибкой будет система развития персонажа, — например, даже в середине игры допускается сменить специализацию, превратившись из мага в воина или наоборот.

И это, конечно же, еще не все. Разумеется, нам обещают очень качественную графику, интересный сюжет (даже несмотря на то, что он про людей и орков), удобный интерфейс, отличные боевую и магическую системы и многое, многое другое. Когда мы сможем проверить эти обещания? По предварительным прогнозам, во второй половине 2006 года. ▶

Убей будущее!

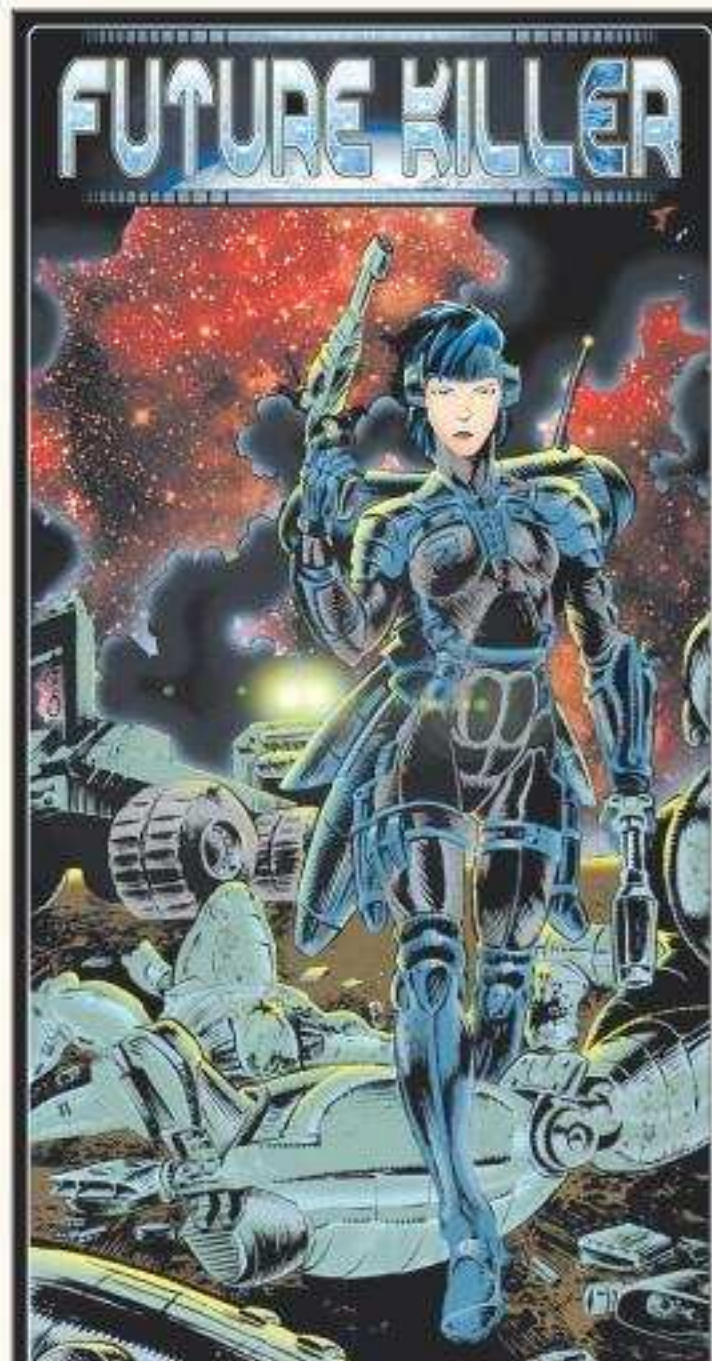
АНОНСЫ

Сотрудники компании **Futurix Studios**, основанной выходцем из **Ritual Entertainment**, похоже, считают, что уже совсем скоро человечество окончательно сойдет с ума. И даже рассказывают об этом в предыстории своей новой игры — **Future Killer**. Итак, представьте — прошло несколько сотен лет. Ресурсы планеты Земля практически истощены — людям приходится перебиваться чуть ли не с торфа на древесный уголь.

Однако вместо того, чтобы инвестировать деньги в развитие энергосберегающих технологий, правительство задумывает очередной мегапроект — построить где-нибудь в космосе Новую землю, на которой все будет шоколадно и мармеладно. Откуда взять необходимое для этого огромное количество ресурсов? Ну, на этот вопрос у правительства уже готов ответ: в секретных лабораториях лучшие умы человечества выведут первых сверхлюдей-псиоников. И плевать, что ответ не согласовывается с вопросом, — все равно на горизонте космоса уже появились воинственные инопланетя-

не, которые сейчас всех прибивают...

Что будет дальше — тайна, покрытая мраком. Жанр игры — экшен от первого лица. Выступать мы будем, скорее всего, в роли псионика-из-пробирки. Вот и все. Скриншоты и подробности? Coming soon, граждане. ▶



Мутанты на улицах Праги

АНОНСЫ

Судьбы большинства мутантов, как известно, похожи. Или в мире шандарахает Четвертая мировая, а Самая Главная Бомба по случайному недоразумению падает на твоём заднем дворе, или ты просто оказываешься в секретной лаборатории, где тебе вкалывают что-нибудь такое, после чего ты еще неделю ощущаешь выросшие на лбу рога руками. Да-да, всеми четырьмя.

Именно вторая история произошла с простым деревенским паренком — главным героем разрабатываемого чешской студией **Napoleon Games** экшена **Mutant**. Одним прекрасным летом добрая бабушка отправила любимого внука в летний лагерь, который по случайному стечению обстоятельств оказался научным комплексом, где над «пионерами» ставят разные полезные для науки эксперименты. Через несколько недель таких экспериментов у нашего героя вырастают две лишние руки и несколько прочих замечательных конечностей.

Потом научный комплекс неожиданно покидают все его сотрудники. Почесав голову четырьмя руками и всеми прочими конечностями, чешский мутировавший юноша решает и сам выбраться в люди, то есть в Прагу, столицу его родины. Там странно выглядящую лимиту встречают вовсе не с распростертыми объятиями, а с самыми настоящими автоматами Калашникова. При-



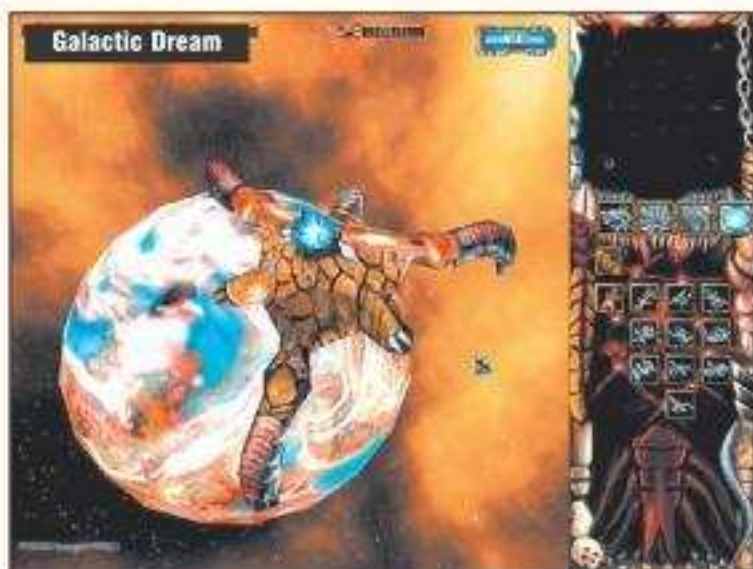
ходится брать в руки оружие и доказывать, что перед конституцией все равны.

Стоит, кстати, отметить, что столичные жители похожи на людей еще меньше, чем главный герой: по улицам бродят роботы на тонюсеньких ножках, гориллообразные существа с полуметровыми когтями и прочие клиенты Кунсткамеры. Впрочем, у нас есть что им противопоставить. Главное оружие любого уважающего себя мутанта — это четыре руки, в которые можно взять в два раза больше оружия, чем обычно. Управлять подобным суперменом в игре будет, кстати, совсем несложно — игрок контролирует передвижение и наводит нижние конечности, а верхние находят цель автоматически. В итоге и огневая мощь огромная, и напрягаться особо не надо.

Будут у лихого четырехлапа и прочие уникальные возможности, о которых разработчики пока, правда, не желают рассказывать. Равно как не желают они рассказывать и о дате выхода игры. Вроде бы в 2006 году, но когда точно — неизвестно. ▶

Новое обличье Starcraft

АНОНСЫ



Как сделать успешную стратегию в реальном времени? Ну, по мнению компании **Evolution Vault**, это очень просто. Протоссов переименовываем в псиоников, Sandking, зергов обзываем инсектоидами Slayer, а людей оставляем людьми. Потом наспех сочиня-

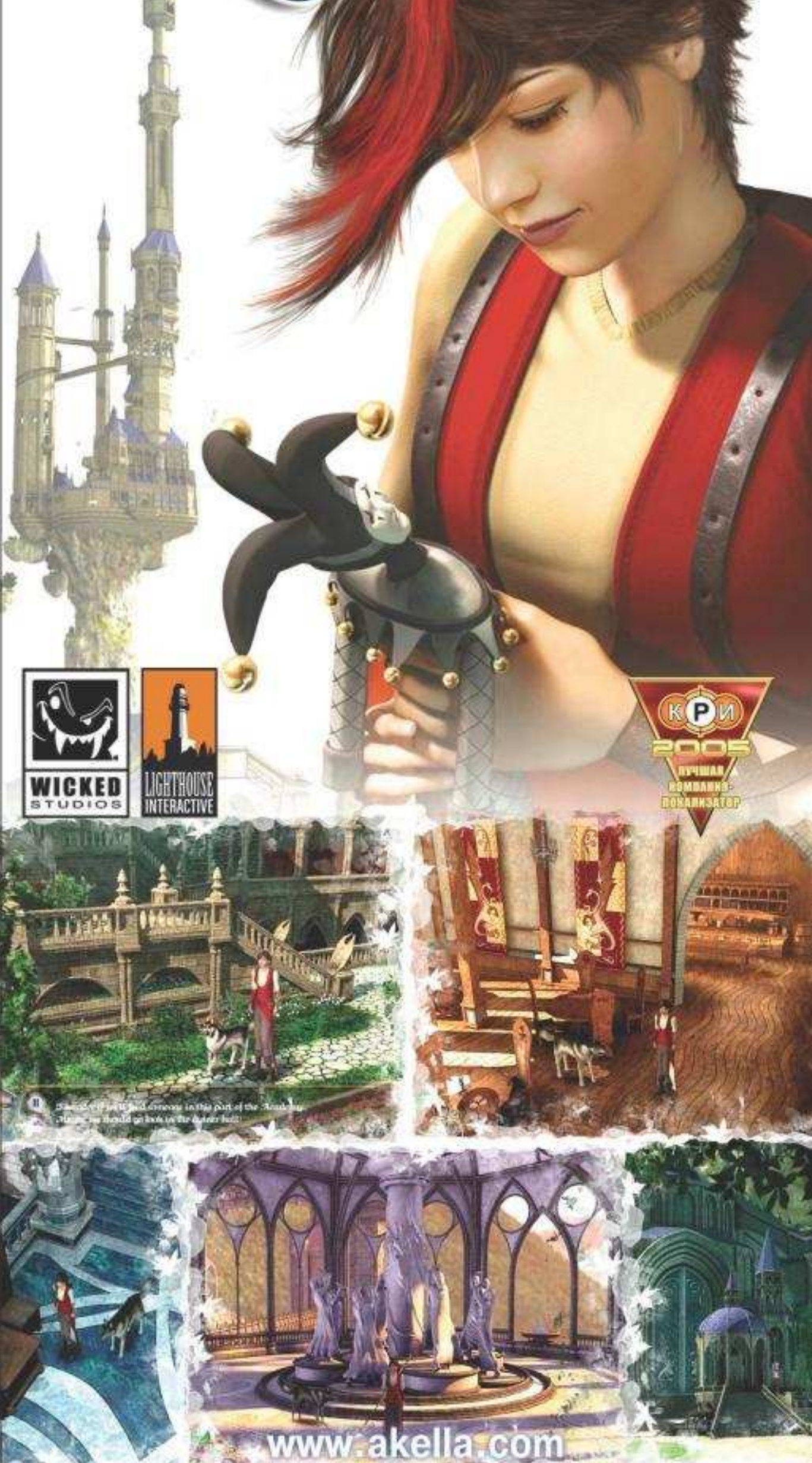
ем сюжет вроде «люди обиделись на то, что их называли людьми, и начали со всеми воевать». Разрабатываем уникальные постройки, технологии и юнитов для каждой из сторон. Что? Очень похоже на **Starcraft**, говорите? Ладно, тогда строим бо-о-ольшую ракету и запускаем на ней весь

этот карнавал в космос. Драки в межпланетном пространстве — это так ново и модно!

Какие еще отличия есть от **Starcraft**? Ну, например, название — **Galactic Dream**. Дата выхода другая — 2006 год. И, по большому счету, наверное, все. ▶

Кeeperake

Тайна долины драконов



Отправляясь на учебу в школу магии Драгонвейл, Лидия с нетерпением ждала встречи со своей лучшей подругой Селестой. Но вместо учеников и преподавателей девушка обнаружила лишь пустые залы и куклу шута, подаренную подруге 8 лет назад... Прикоснувшись к кукле, Лидия испытывает странные чувства, неуловимым образом связанные с Селестой. Странную картину происходящего дополняет знакомство с Заком — драконом, неведомо как превратившимся в волка. В поисках ответа на вопрос, что здесь произошло, нашим героям придется разгадать множество загадок и узнать секреты старинной школы волшебства.

Мистический квест с видом от третьего лица и великолепной графикой. Захватывающий сюжет, полный тайн и неожиданных открытий. Множество загадок и головоломок, сложность которых возрастает по мере игры.



Интерактивная система подсказок. Зак всегда найдет вам, что делать дальше. Профессиональное музыкальное сопровождение, атмосферные звуковые эффекты.



© 2006 "Akella", © 2006 "Lighthouse Interactive", © 2006 "Wicked Studios". Все права защищены. Нелегальное копирование преследуется. Игры с доставкой www.cdgames.ru. E-mail: support@akella.com. Оптовая продажа: (095)363-4614. Представитель на Украине "Мультитрейд" www.multitrade.com.ua.





Король все-таки отправляется в приключение

АНОНСЫ

Многие ли из вас помнят знаменитую квестовую сагу **King's Quest**, дорогие друзья? Думаем, что нет. Этот сериал родился в далеком 1984 году и просуществовал до 1998 года, когда на прилавках появилась последняя игра — **King's Quest: Mask of Eternity**. К сожалению, «маска бесконечности» была больше похожа на аркаду, чем на квест, и поэтому поклонники жанра восприняли ее, мягко говоря, с прохладцей. А чуть позже и **Sierra On-Line**, издатель серии, решила прекратить «королевское приключение».

Впрочем, нашлись энтузиасты, не согласные с политикой партии. В 2002 году они основали студию **Phoenix Online Studios** и взялись за создание бесплатной трилогии, которая продолжит се-

рию **King's Quest**. Упор в ней планируется сделать не на попрыгушки-побегишки, а на классические квестовые элементы: сюжет и загадки. Первая часть трилогии — **King's Quest IX: Shadows** — была готова уже к концу 2005 года, однако тут заскандалило издательство **Vivendi Universal Games**, которому принадлежат все права на серию. Оно потребовало приостановить разработку продолжения. В ответ сотрудники **Phoenix Online Studios** развернули целую кампанию в защиту своего проекта. Напор общественного мнения оказался столь силен, что **Vivendi Universal** пришлось уступить — так что уже в начале 2006 года мы увидим абсолютно бесплатное и, надеемся, качественное продолжение серии. ▶



King's Quest IX: Shadows

Достал соседа? Получай жилплощадь!

АНОНСЫ

Пока другие отечественные издательства анонсируют якобы серьезные проекты по дорожным кинолицензиям, компании «Новый Диск» и «Одиссей» вступили в стратегический союз со студией **Jam-Games** и работают над умопомрачительной игрой, которая носит рабочее название «33 кв. метра: Война с соседями». Ее концепция почти до самого последнего квадратного метра напоминает старую добрую аркаду **Neighbours From Hell**. Есть семья Звездуновых: отец-звездун — одна штука, мать-звездуниха — од-

на штука, сын-звездуненок — одна штука, секретное оружие под кодовым названием «Теща» — одна штука. Есть огромная квартира в центре Москвы. Что еще для счастья надо? О, совсем мало — всего лишь заполучить жилплощадь в свое владение...

Дело в том, что семья Звездуновых зазвездела на реалити-шоу, главным призом в котором как раз и является пресловутая квартира. Чтобы ее выиграть, придется понаделать кучу гадостей своим соседям-конкурентам, благо в игре для этого предусмотрено огромное количество возможностей. Ну а если вдруг надоест, то добро пожаловать в кресло режиссера шоу, перед которым стоят уже совсем другие цели: рейтинг, рейтинг и еще раз рейтинг.

Начало всей этой феерии запланировано на первый квартал 2006 года. ▶



33 кв. метра: Война с соседями

СРОЧНО В НОМЕР

Хотите встретиться с главным космическим рейнджером?

Всем-всем-всем! Журнал «Игромания» приглашает своих читателей на свидание! Нет-нет, не с очаровательной брюнеткой, а с **Алексеем Дубовым** — одним из создателей легендарного сериала «Космические рейнджеры» и руководителем компании **Elemental Games**.

Встреча пройдет в Москве в середине февраля в одном из залов «Библиотеки им. Ленина». Там Алексей расскажет нескольким десяткам счастливицам много интересного о том, как создавались «Рейнджеры», ответит даже на самые заковыристые вопросы и — внимание! — анонсирует новый проект компании **Elemental Games**. Будет, конечно же, и «вкусненькое»: разнообразные конкурсы с ценными призами. Подробный письменный отчет о конференции появится на



Алексей Дубов

страницах нашего журнала.

Попадут на встречу с Алексеем, разумеется, не все, а только те, кто вовремя аккредитуется по спецадресу www.igromania.ru/?conf. Там же вы можете прочитать подробности о мероприятии и узнать точную дату его проведения.

Следите за анонсами! ▶

Столичный титбит

АНОНСЫ

Умопомрачительная новость — потоки титбита движутся в сторону Москвы! Если до недавних пор **Даня Шеповалов** и студия **Vzlab** громили своими играми лишь питерских интеллигентов, то теперь достанется и обитателям столицы — проект «Ядерный титбит 2» затеян явно по их душу.

Итак, на дворе 2010 год. Планы «Третий президентский» и «Преемник» были провалены — к власти пришли подонки нетрадиционной сексуальной ориентации, которые миглом запретили программирование, женщин и пиво. По городу разгуливает механический заяц, в Подмосковье

колосится ядерная крапива, а Аббат Нимало — представьте себе! — копит деньги на Благочестивую Боеголовку.

Против злодеев стройными рядами выступили сотрудники ФСБ, байкеры и футбольные хулиганы. Ну а мы... нет, мы не будем им помогать — мы будем лиять, причем на первой космической скорости. Дело в том, что главным героем второй части является девушка Стася, половая принадлежность которой совершенно не согласуется с новой линией партии. Вот и приходится брать ноги в руки и бежать. Начало побега запланировано на весну 2006 года. ▶



Ядерный титбит 2

Европа в огне

АНОНСЫ



Казак 2: Битва за Европу

Компания GSC Game World управляет своих верных казаков на битву за Европу. Для этого к игре «Казак 2: Наполеоновские войны» уже готовится специальный аддон под названием «Казак 2: Битва за Европу». Его действие разворачивается в начале XIX века, а к нациям из оригинальной игры присоединились еще три: Гер-

цогство Варшавское, Испания и Рейнский союз — и у всех, разумеется, будут свои уникальные юниты и постройки. Помимо новых рас запланированы и новые кампании: за французов, поляков, испанцев и Рейнский союз. Сюда же добавьте и три тщательно смоделированных исторических события: Бородинское сражение, битву при Ватерлоо и «Битву народов» (также известна как Лейпцигское сражение).

Неплохой получается список, не правда ли? Что ж, ждать игру, к сожалению, тоже придется в течение «неплохого» времени — «Битва за Европу» выйдет лишь летом 2006 года. ▶

Попался, злодей?!

ГЕРОЙ МЕСЯЦА

Маленькие дети, ни за что на свете не пытайтесь, дети, Джека Томпсона пугать. Вот, например, шестнадцатилетний геймер из Калифорнии попробовал недавно сделать подобное... Зачем? Ну, мистер Томпсон у нас известный борец с жестокими играми — самое время устроить ему «темную». Вот наш юноша и устроил: взял да позвонил Джеку с

угрозами. Но старый хрыч тоже оказался не лыком шит и записал разговор со злодеем на пленку, которую отнес в полицию. Парнишку взяли прямо в школе и теперь собираются оштрафовать на две тысячи долларов и посадить на полгода в кутузку.

Ну а мы, пожалуй, присудим ему звание «герой месяца» — чтобы сиделось легче. ▶

Самая, черт возьми, оригинальная... ИНТЕРЕСНОСТИ

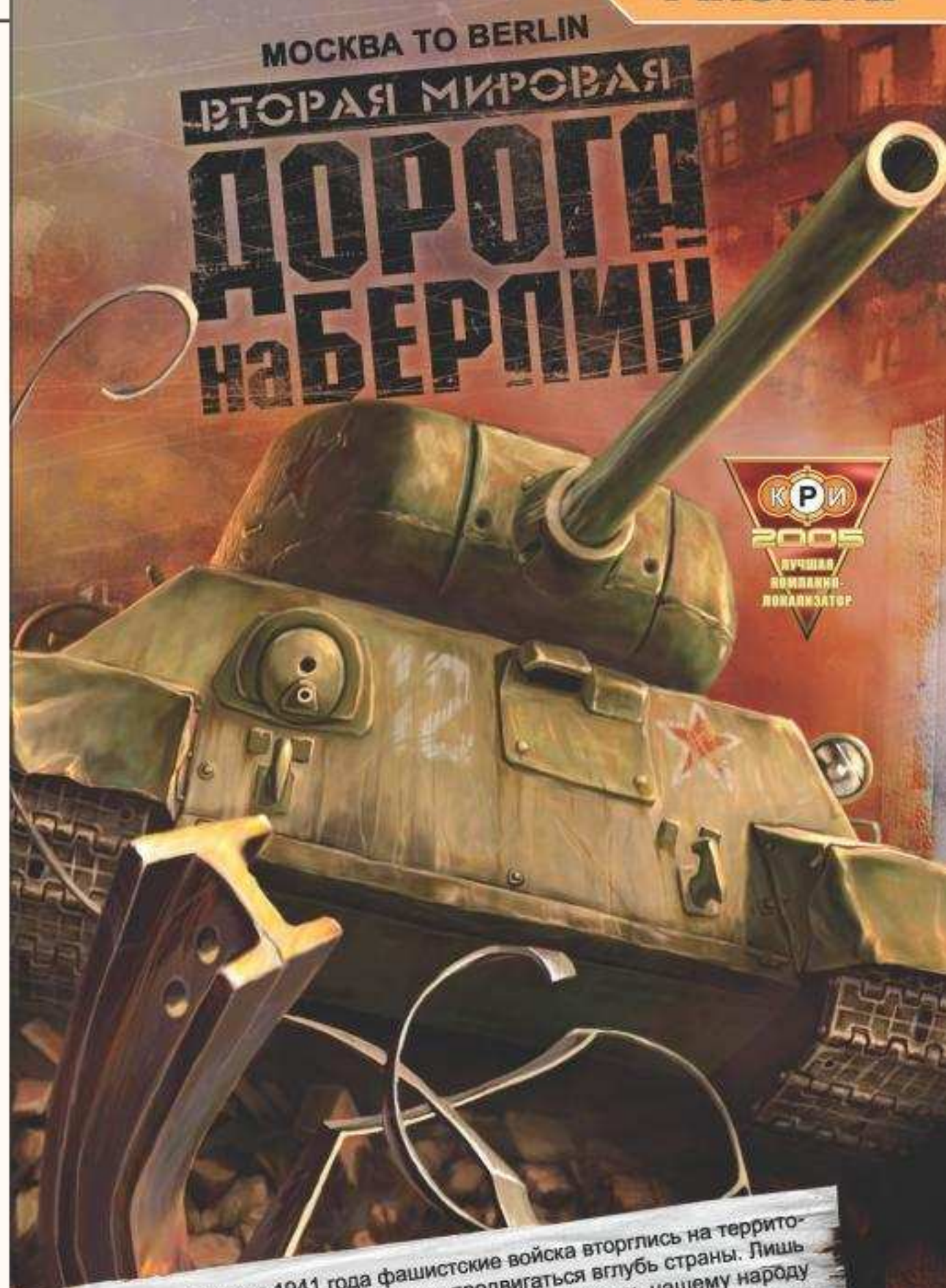
Если вы считаете, что за независимыми разработчиками — наше с вами светлое будущее, то рекомендуем вам основательно призадуматься. Нет, они, конечно, хорошие, но... странные. Вот не так давно TIGA — одна из ассоциаций независимых разработчиков — подвела свои итоги года. Получилось очень необычно. Игрой года, например, назвали **Sniper Elite** — неплохой, в общем-то, экшен. Следом за ним примостились **Buzz: The Music Games Quiz** и **Juiced**. Мы, конечно же, понимаем, что TIGA вряд

ли дала бы первое место пусть и гениальной, но целиком коммерческой **Fahrenheit**, но как же, например, **Darwinia**?

Остальные награды не менее оригинальны. Так, приз за вклад в развитие индустрии получила компания **Blitz Games**. Вы знаете, что это за «блиц» такой и чем он занимается? Нет? Ну, мы, конечно, в курсе — но не будем морочить вам голову. Наконец, персона года был назван **Ян Бейверсток**, который — вни-и-имание! — является председателем TIGA. Ну, вы уже все поняли, да? ▶

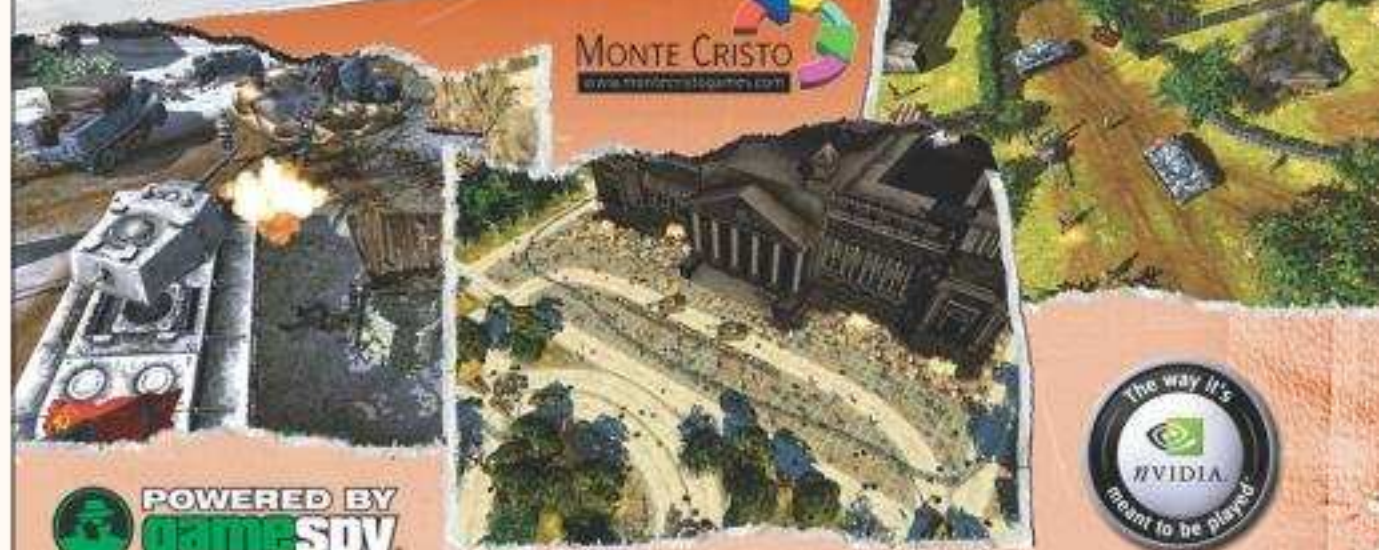


Sniper Elite



Ранним утром 22 июня 1941 года фашистские войска вторглись на территорию Советского Союза и начали быстро продвигаться вглубь страны. Лишь благодаря героическим усилиям и ценой огромных потерь нашему народу удалось одержать победу в этой войне. Теперь мы предлагаем совершить этот подвиг Вам!

Остановите немецкую армию, освободите захваченные неприятелем города и нанесите ответный удар! Примите непосредственное участие в наиболее значимых сражениях Великой Отечественной войны. Изобретайте эффективные стратегии и грамотно избирайте тактику боя, чтобы неизменно оказываться победителем. Войдите в Берлин и установите на рейхстаге красное Знамя Победы. Исход войны - в ваших руках!



ОСОБЕННОСТИ ИГРЫ:

- Реалистичные модели техники времен Второй Мировой войны;
- Красивая трехмерная графика;
- Три кампании, 20 одиночных миссий, созданных на основе известных сражений Великой Отечественной войны;
- Возможность игры как за СССР, так и за Германию.

www.akella.com



© 2005 "Akella"
© 2005 "Monte Cristo"
Все права защищены
Незаконное копирование преследуется
игры с доставкой www.cdgames.ru
Тех. поддержка: (095) 363-4612
E-mail: support@akella.com
Оптовая продажа: (095)363-4614
представитель на Украине - "Мультитрейд"
www.multitrade.com.ua





Одной строкой...

Студия **Cinemaware**, создавшая некогда легендарный проект **Defender of the Crown**, планирует вновь заняться разработкой игр.

Окружной суд штата Калифорния заблокировал закон, ограничивающий продажу жестоких игр.

Компания **City Interactive** анонсировала **Terrorist Takedown: War In Colombia** — очередной проект в известной линейке бюджетных экшенов.

Компания **Reality Pump** прекратила разработку стратегии **KnightShift 2: Curse of Souls**.

Украинская студия **CrazyHouse** анонсировала **Tank Killer** — танковую аркаду в декорациях Второй мировой.

Объявлено официальное название новой части сериала **Tom Clancy's Splinter Cell** — **Tom Clancy's Splinter Cell: Double Agent**.

Компания **ALTAR Interactive** анонсировала **UFO: Afterlight** — очередную игру про борьбу отважных землян с инопланетными пришельцами.

Очередная игра про главного почтальона-подонка в мире будет называться **Postal 3: Catharsis**.

Правительство Франции планирует ввести налоговые льготы для разработчиков компьютерных игр.

Компанию **NovaLogic** оштрафовали более чем на 150 тысяч долларов за использование пиратского программного обеспечения.

Firaxis Games — компания, создавшая легендарный сериал **Civilization**, — вошла в число пятидесяти самых динамично развивающихся фирм Балтимора и округа Колумбия.

Компания **Deep Shadows** ведет работы над игрой **Xenus 2**.

SkyRiver Studios анонсировала «Механоиды: гонки» — аркадные гонки во вселенной игр «Механоиды» и «Механоиды 2».

Стало известно название четвертой части сериала **Broken Sword** — **Broken Sword: The Angel of Death**.

Компания **Microsoft** закрыла студию **Digital Anvil** — разработчиков космического блокбастера **Freelancer**.

Крушили, ломали и наконец сделали!

Хотите сказочку, дорогие читатели? Что ж, даже если не хотите, то все равно держите. Жила, значит, была компания **GSC Game World**, сотрудники которой тихомирно творили игру «Герои уничтоженных империй». А потом у них случился конфликт: те, кто работал тихо, хотели сделать RPG, а те, кто работал мирно, хотели сделать стратегию. И спорили они тридцать три дня и тридцать три ночи, а потом... нет, потом не пришла мудрая принцесса, которая всех рассудила. Спор так и остался неразрешенным, а в графе «жанр» появилось следующее замысловатое словосочетание: RPG vs. RTS (для тех, кто не знает английского и даже не играл в файтинги, переводим — «ролевая игра против стратегии»).

Что все это значит? А то, что в «Героях уничтоженных империй» нам будет доступно два совершенно не похожих друг на друга стиля игры: стратегический и ролевой. В первом случае придется собирать огромную армию, оснащать ее и громить врагов. Во втором — тоже громить врагов, но уже в одиночку. Как так? Ну, дело в том, что, по обещаниям разработчиков, собственного персонажа в игре можно будет раскатать до таких невиданных высот, что он в одиночку засунет в задний карман брюк целую армию. Такой вот двуглавый геймплей-мутант.

Впрочем, толика здравого смысла у разработчиков все-таки осталась: нам будет позволено и совмещать эти два стиля иг-

ИНТЕРЕСНОСТИ



Герои уничтоженных империй

ры. Возникает лишь один вопрос: смогут ли в GSC при таком подходе сделать нормальный баланс? Ответ на него мы получим совсем скоро, ведь спецгруппа «Игромании» по изучению аномальных явлений со дня на день отправляется в Киев, где состоится первое знакомство с «Героями уничтоженных империй». Ждите подробный репортаж в одном из ближайших номеров! ▶

Приз за горячий кофе



И вновь на наших экранах — легендарная эротическая сцена из GTA: San Andreas!

Пока прочие собирают «новогодние» награды, компании **Rockstar North** приходится довольствоваться несколько иными призами. Так, например, агентство **Fineman PR** внесло скандал с «горячим кофе» в десятку самых значительных PR-

промахов 2005 года. Если кто не помнит, то в игре **Grand Theft Auto: San Andreas** изначально планировались сцены с эротическим содержанием. Ближе к релизу их убрали — но только из самого геймплея, а не из программного кода. Мигом нашлись умельцы, которые сделали «как надо» — в Сети появилась специальная модификация **Hot Coffe**, вернувшая все на свои места. Это, конечно же, привело к огромному скандалу.

Причем же здесь **Rockstar North**? Дело в том, что компания очень некорректно повела себя во время разбирательств, за-

явив, что не имеет никакого отношения к эротическим сценам и что их добавили в игру сами создатели модификации. Организация **ESRB**, которая занимается выставлением рейтингов играм, провела независимое расследование и выяснила, что представители **Rockstar North**, мягко говоря, врут. Финалом этих разбирательств стало огромное количество обвинений в прессе и несколько судебных процессов, очень негативно повлиявших на репутацию создателей **GTA: San Andreas**. Так что «приз», на наш взгляд, вполне справедлив. ▶

ИНТЕРЕСНОСТИ

Снял кино — одень кимоно!

Все мы давно уже привыкли, что за различные Sims-дополнения, которые обычно содержат полтора новых комода и десяток одеяний, приходится платить реальными деньгами. Нашлось, однако, и исключение из правил — обожаемая нами игра **The Movies**. Еще до ее выхода разработчики обещали, что будут поддерживать творческие порывы игроков, создающих виртуальные фильмы, всяческими бонусами. И вот замечательная новость — первый вагон бонусов уже в пути! Он везет комплект одежды **Uncle Kimono** от известного актера

Джона Малковича. Что за тряпки? О-о, японский стиль, кимоно, драконы, все дела...

Уже заинтересовались и хотите узнать, как их заполучить? Ну, придется пойти оригинальным путем. В Сети, если кто не в курсе, существует сайт, на который любой пользователь **The Movies** может отправить собственноручно снятое кино и получить за него определенное количество виртуальных кредитов. Так вот, именно за эти самые кредиты и предсто-

ит покупать «прикид от Джона Малковича». И не только от него — в самое ближайшее время в гардеробе планируется не одно пополнение. Так что тратьте денежки с умом! ▶

ИНТЕРЕСНОСТИ



Раскрасим киноэкраны

КИНО

Йоу, братья! Отличная новость — краска из баллонов прольется не только на мониторы компьютеров, но и на киноэкраны! Речь, если кто не понял, идет о **Marc Ecko's Getting Up: Contents Under Pressure** — экшене, где игроку предстоит стать профессиональным граффитчиком, который носится по мегапо-

лису, размазывает стены, а по дороге еще и выполняет несложные задания. Идея оказалась настолько удачной, что компания MTV Films приобрела права на создание фильма по мотивам этой игры. Подробности пока, к сожалению, не разглашаются, но, скорее всего, нас ждет просто кинопересказ игровых событий. ▶



Сэнсэй обрел свободу

ЛЮДИ

Некоторые разработчики говорят, что каждая игра немного меняет их мировоззрение. Похоже, подобная ситуация произошла и с **Марком Хейли**, который совсем недавно под теплым крылышком компании **Lionhead** создал удивительный файтинг **Rag Doll Kung Fu**. Закончив работы над ним, он неожиданно показал своему начальнику —

Питеру Молинье — кукиш и заявил, что уходит на вольные хлеба. То есть основывает собственную независимую студию, которая будет продолжать творить не совсем обычные (или совсем необычные?) игры. Название студии пока не сообщается, но как только появятся подробности, мы обязательно напомним вам на ухо. ▶

Ассоциация маленьких, но гордых

СОБЫТИЯ

А у чешских разработчиков — новая идея, которая носит название **IDEA** (Independent Developers Association — Ассоциация независимых разработчиков). Она создана компаниями **ALTAR Games** (игры **UFO: Aftermath**, **UFO: Aftershock**), **Black Element Software** (**Shade: Wrath of Angels**) и **Bohemia Interactive** (**Operation Flashpoint**) и предназначена для разнообразной помощи небольшим начинающим разработчикам: юридической поддержки, ведения переговоров с потенциальными издателями, консультаций по PR-продвижению игр и так далее. Подробности об этой

организации — например, будет ли членство в ней доступно только чешским фирмам или нет, — пока, к сожалению, неизвестны. Но мы уверены, что они не заставят себя ждать.

Стоит отметить, что создание организаций, подобных **IDEA**, — достаточно логичный для нынешней ситуации на рынке ход. Компании объединяются в крупные конгломераты, разработка игр стоит все больших денег — и в одиночку маленьким фирмам выживать все труднее и труднее. Так что, скорее всего, в самом ближайшем будущем мы наверняка увидим еще «идею», и не одну. ▶

Акелла

ONIMUSHA
Путь самурая

ЛУЧШАЯ КОМПАНИЙНО-ПОКАЗАТЕЛЬ

Феодалная Япония, XVI век. Не знаящие пределов жадности даймё — японские князья — ведут кровопролитные войны за обладание землей. Апофеозом противостояния становится похищение принцессы Юки. Найти и спасти девушку решается только бесстрашный самурай Саманосукэ Акэти. О его безрассудной отваге сложат легенды.

Легионы нечисти, армии демонов будут противостоять великому воину. Выстоять в беспощадной битве и завершить благородную миссию — священный долг героя.

Захватывающие сражения с использованием легендарного оружия самураев;

Десятки смертоносных ударов и их комбинаций;

Оригинальные мини-игры и головоломки, добавляющие разнообразия в игровой процесс;

Уникальная система получения опыта и прокачки умений;

Красочные локации и замечательное звуковое оформление, полностью передающие дух Средневековой Японии.

www.akella.com

© 2005 "Akella"
© 2004 "Capcom"
Все права защищены.
Нелегальное копирование преследуется
игрой с доставкой www.cdgames.ru
оптовая продажа: (095)363-4614
тех.поддержка - support@akella.com
представитель на Украине - "Мультитрейд"
www.multitrade.com.ua

М.видео
Розничная продажа в магазинах
фирмы "СОЮЗ" и "М-Видео"

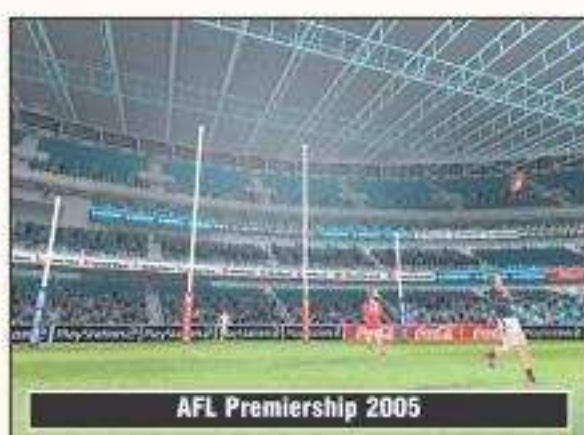
Акелла



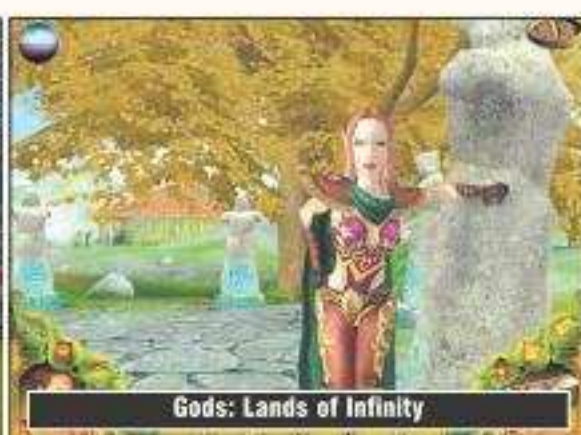
ДАТЫ ВЫХОДА ИГР

*Рейтинг ожидаемости показывает, насколько мы ожидаем ту или иную игру. Если ожидаемая игра — потенциальный хит, то вместо цифры рейтинга в этой графе стоит значок "ХИТ".

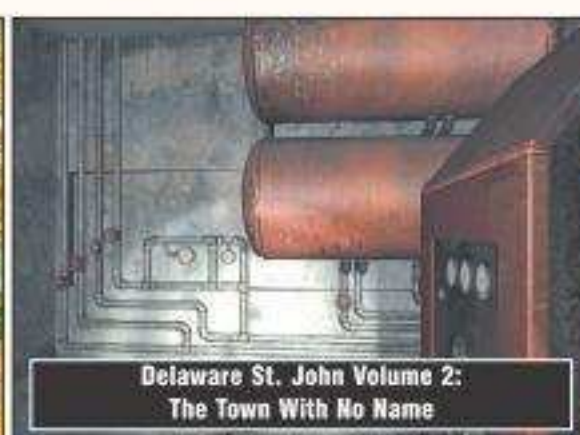
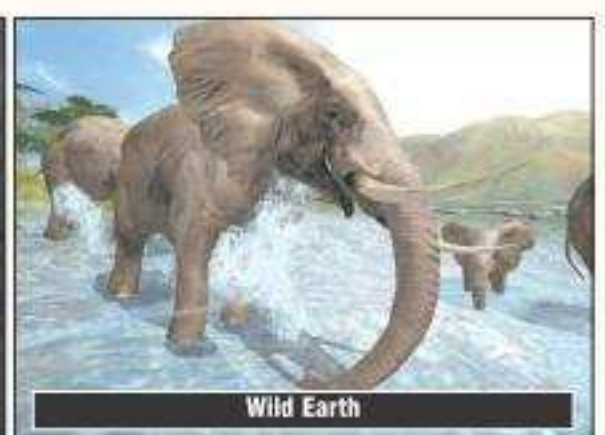
Название	Издатель	Разработчик	Рейтинг ожидаемости*
Февраль			
Call of Cthulhu: Dark Corners of the Earth	Bethesda Softworks/2K Games	Headfirst Productions	80%
Crashday	Atari	Moon Byte Studios	70%
Empire Earth II: The Art of Supremacy	Vivendi Universal Games	Mad Doc Software	80%
EverQuest II: Kingdom of Sky	Sony Online Entertainment	Sony Online Entertainment	80%
Ford Street Racing	Empire Interactive	Razorworks	70%
Paradise	Ubisoft	White Birds Productions	90%
Star Wars: Empire at War	LucasArts	Petroglyph	90%
Stargate SG-1: The Alliance	--	Namco/JoWood Productions	60%
TOCA Race Driver 2006	Codemasters	Codemasters	90%
Tycoon City: New York	Atari	Deep Red	70%
Март			
Bad Day LA	Enlight Software	Enlight Software	80%
Evolution GT	Black Bean	Milestone	70%
FIFA Street 2	Electronic Arts	EA Canada	80%
Galactic Civilizations II: Dread Lords	Stardock	Stardock	80%
Ghost Wars	Hip Games	Digital Reality	60%
Half-Life 2: Aftermath	Valve	Valve	90%
Heroes of Might and Magic V	Ubisoft	Nival Interactive	ХИТ
ParaWorld	Sunflowers Interactive	SEK	70%
SWAT 4: The Stetchkov Syndicate	Vivendi Universal Games	Irrational Games	80%
The Elder Scrolls IV: Oblivion	Bethesda Softworks	Bethesda Softworks	ХИТ
The Godfather	Electronic Arts	EA Redwood Shores	70%
The Lord of the Rings: The Battle for Middle-earth II	Electronic Arts	EA Los Angeles	80%
Tom Clancy's Ghost Recon Advanced Warfighter	Ubisoft	Red Storm/GRIN	90%
Tom Clancy's Rainbow Six: Lockdown	Ubisoft	Red Storm Entertainment	70%
Tom Clancy's Splinter Cell: Double Agent	Ubisoft	Ubisoft Montreal	90%
True Crime: New York City	Aspyr	Luxoflux Corp.	90%
Апрель			
Desperados 2: Cooper's Revenge	Atari	Spellbound	80%
Enemy in Sight	Atari	Illusion Softworks	60%
Hearts of Iron 2: Doomsday	Paradox Interactive	Paradox Interactive	80%
Mage Knight: Apocalypse	Namco Hometek	Namco Hometek	70%
Май			
Commandos Strike Force	Eidos Interactive	Pyro Studios	80%
Dreamfall: The Longest Journey	Funcom	Funcom	90%
Hitman: Blood Money	Eidos Interactive	Io Interactive	80%
Playboy: The Mansion — Private Party	Hip Games	Cyberlore Studios	60%
Rise of Nations: Rise of Legends	Microsoft	Big Huge Games	90%
Tomb Raider: Legend	Eidos Interactive	Crystal Dynamics	80%
Ушли на "золото"			
Ниже приведены игры, которые на момент сдачи этого номера отправились в печать и с 90% вероятностью появятся в продаже на момент выхода журнала.			
AFL Premiership 2005	THQ	IR Gurus Interactive	50%
Delaware St. John Volume 2: The Town With No Name	Big Time Games	Big Time Games	60%
Gods: Lands of Infinity	Cypron Studios	Cypron Studios	60%
Wild Earth	Super X Studios	Super X Studios	60%



AFL Premiership 2005



Gods: Lands of Infinity

Delaware St. John Volume 2:
The Town With No Name

Wild Earth

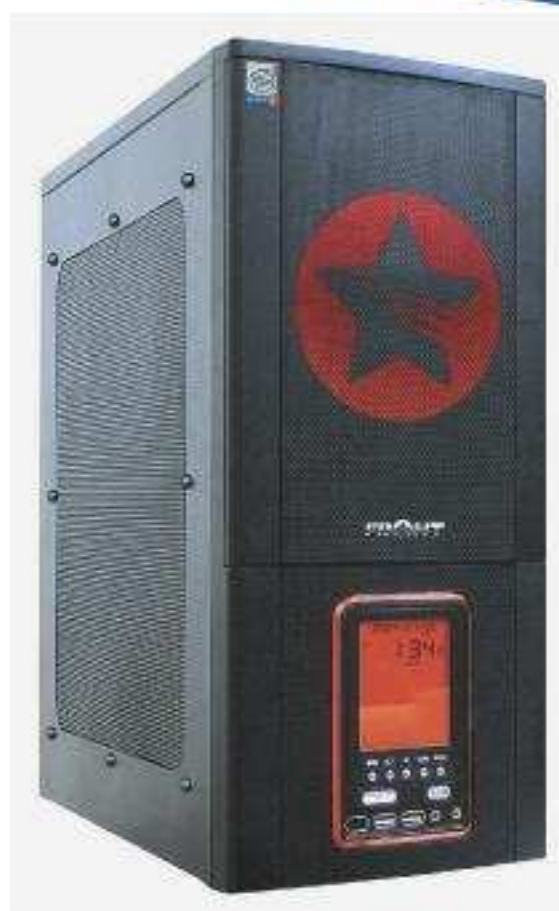
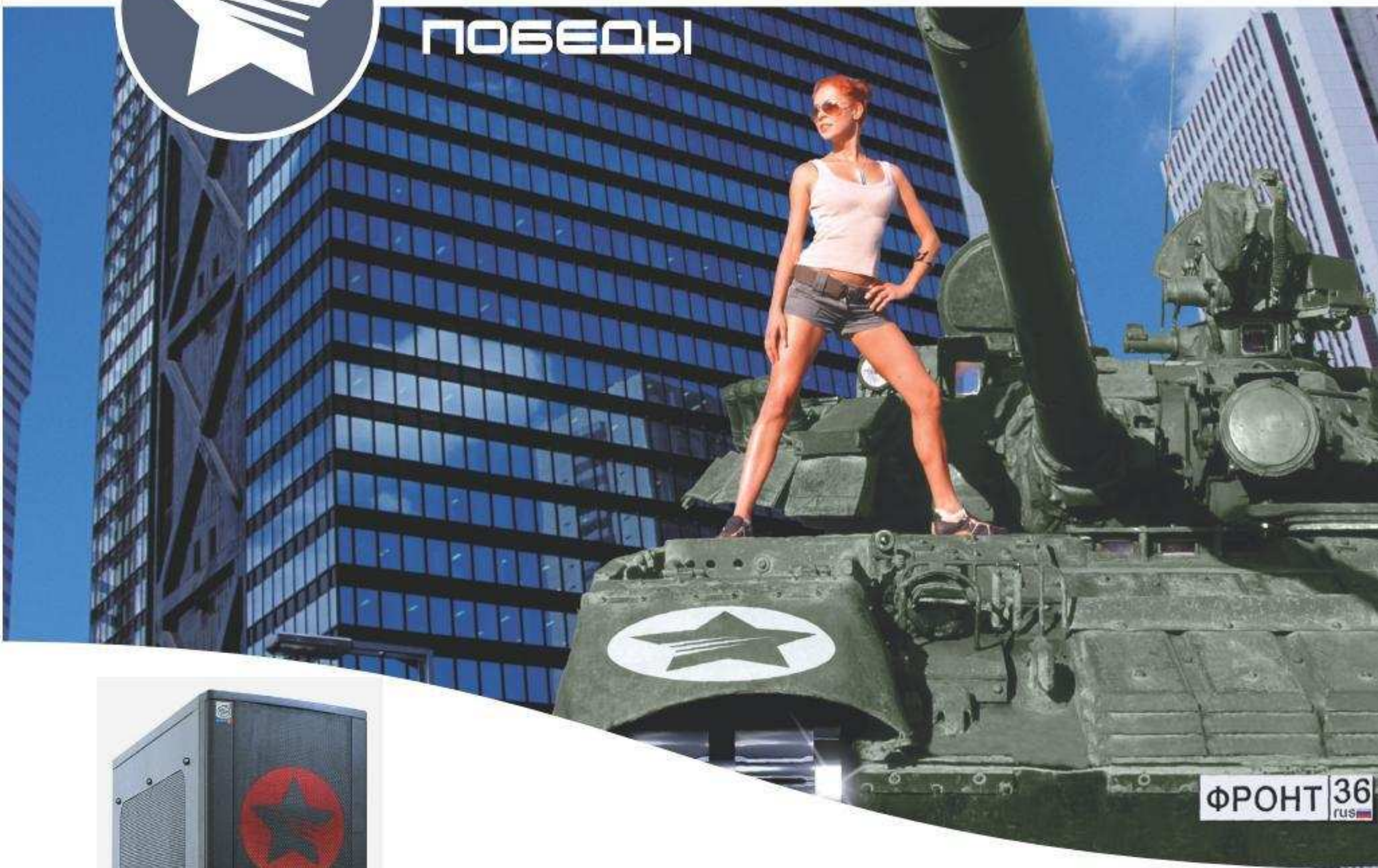
Редакция не несет ответственности за несанкционированный перенос дат выхода игр издателями и разработчиками.

БЕЗГРАНИЧНЫЕ ВОМОЖНОСТИ

Откройте для своей семьи новые способы обучения, общения и развлечений - приобретите персональный компьютер ФРОНТ™ на базе процессора Intel® Pentium® 4 с технологией HT.



ТЕХНОЛОГИЯ ПОВЕДЫ



ФРОНТ

МОЩНЫЙ ПЕРСОНАЛЬНЫЙ КОМПЬЮТЕР
ОРИЕНТИРОВАННЫЙ НА ЗАДАЧИ
ЛЮБОЙ СЛОЖНОСТИ



CD-МАНИЯ

7 ОТ РЕДАКТОРА



Хай!

Аккурат в тот момент, когда все нормальные люди, закупившись подарками, сидят перед праздничным столом и нервно сжимают потными ручками вилки, ожидая пришествия Нового 2006 года, мы, редакция «Игромании», как стойкие оловянные солдатики, стоим на посту и сдаем февральский номер вашего любимого журнала. Впрочем, это все лирика, и лучше я расскажу о самых ярких дополнениях, которые ждут вас на нашем CD/DVD.

В темах CD всем смотреть модификацию для Half-Life 2 под, не побоюсь этого слова, интригующим названием **Dead Sector Source**, которая поведает вам леденящую душу историю о том, как некий вполне себе

мирный гражданин загремел на необитаемый остров, под завязку населенный зомби и вурдалаками. Интригующий сюжет и адреналиновый геймплей уже ждут вас. Развивая тему боевиков — не проходите мимо мода для орденоносной **Battlefield 2** под названием **Nations at War**. Сие чудо, созданное настоящими поклонниками игры, не только меняет внешний вид практически всех боевых машин, но и серьезно корректирует баланс, благодаря чему схватки в Battlefield 2 стали как никогда реалистичными.

В темах DVD вас, как всегда, ждут две самых громких работы месяца, но лично я рекомендую в первую очередь сыграть в отменный мод для **Unreal Tournament 2004** — **Patch of Vengeance**. На смену всяким там футуристическим забавам приходят суровые битвы между китайскими бойцами разных противоборствующих сторон. Но вся прелесть мода в том, что вас ждет целая сюжетная кампания, абсолютно новые герои и оружие, а также в корне иной геймплей. Не пропустите!

В «Игровой зоне» у нас вновь пополнение — монструозная **Civilization IV** начиная с этого номера получает долгую прописку в рубрике, и прямо сейчас вы можете установить несколько чертовски интересных модов, которые изрядно улучшают игру. Кроме того, на диске вас ждет первая волна дополнений для **Quake 4**, предназначенных для синглплеерного режима игры.

Ну и, конечно же, ни в коем случае не проходите мимо нашего нового проекта «Сделано в «Игромании» — модификации для Warcraft III под названием «Хроники Матиса». Увлекательный сюжет этой кампании раскроется перед вами во всех красках на понятном русском языке.

В общем-то, пожалуй, на этом и закончим. Конечно, я перечислил лишь малую толику того, что ждет вас на диске, но если вы вдруг не знаете, с чего начать, — прислушайтесь к моим рекомендациям, и вы точно не прогадаете.

Удачи!

СТЕПАН ЧЕЧУЛИН
tomba@igromania.ru

ОБЩАЯ ИНФОРМАЦИЯ

Рубрика «CD-мания» содержит краткую информацию обо всем, что находится на февральском CD/DVD «Игромании». На самих CD/DVD содержатся развернутые описания, детальные инструкции по установке и скриншоты.

CD/DVD оснащены интерфейсом, который обновляется каждый месяц и каждый раз создается в стиле одной из самых свежих и классных игр. Кроме того, вы можете легко и просто распечатывать описания и статьи на принтер и сохранять их в RTF и в TXT,

прокручивать слайд-шоу и смотреть видеоролики, а распаковка интересных вам файлов на жесткий диск осуществляется, конечно же, всего одним нажатием клавиши! Кроме того, наши диски оснащены мощной поисковой системой, и вы без труда можете отыскать все, что вам нужно.

Для всех, кто хочет посоветовать, что интересного можно поместить на CD/DVD, круглосуточно действует ящик cdmania@igromania.ru.

Свои работы отправляйте на ящик gamezone@igromania.ru.

GLOBALMANIA

Автор: Михаил Извеков ♦ Где брать: КОДекс

На CD/DVD вас ждет очередное ежемесячное обновление для нашей глобальной базы данных по игроманским дискам — **GlobalMania**, при помощи которой вы сможете за считанные секунды узнать — что, где и когда было опубликовано на наших дисках.

Помимо того, программа содержит обширную базу кодов, которая обновляется ежемесячно на основе материалов из журнальной рубрики «КОДекс». На данный момент в базе вы можете найти коды для более чем 1250 игр. Обращаем ваше внимание, что все коды нами проверены на работоспособность, так что если у вас нормальная (желательно английская) версия игры, все читы будут работать без каких-либо проблем.



ИНФОБЛОК

1. Информация о технической поддержке, инструкция по использованию Magic Trainer Creator.
2. Информация о российских внекомпьютерных клубах.
3. Информация о работавших над CD/DVD и о музыке, которая играет на нынешних CD/DVD. В общем, всевозможная информация — в ассортименте.

ция — в ассортименте.

4. Небольшой, но содержательный «хелп» по CD/DVD, в котором описываются возможности и способы их реализации.
5. Блок игроманских статей по MTG.
6. Два материала «Эра DVD», опубликованные в рубрике «Почта» в январском и февральском номерах «Игромании» за 2004 год.

СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ CD И DVD

Минимальные системные требования: P200, 256 Mb RAM, современный CD-привод (для пользования DVD-диском, соответственно, необходим современный DVD-привод), Windows 98, DirectX 8.0.

АЛЬТЕРНАТИВНАЯ ОБОЛОЧКА

В корневой директории CD/DVD в формате **html** лежит своего рода «альтернативная» оболочка. Если основная оболочка у вас не запускается, глючит или просто медленно работает — запускайте альтернативный вариант.

УСЛОВНЫЕ ОБОЗНАЧЕНИЯ

Все, что находится на CD и DVD, в «CD-мании» помечено кружками разного цвета:

CD — то, что находится на CD и на DVD.

DVD — то, что находится только на DVD.

CD+DVD — то, что частично находится на CD и полностью на DVD.

ЧТО ГДЕ НАХОДИТСЯ

РАЗДЕЛЫ ПЕРВОГО CD: «Видеомания», «ДемоБлок/Темы», «Патчи», «КОДекс», «Киберспорт», «По журналу», «Руководства и прохождения», «Софтверный набор», «Мобильная территория», «ИнфоБлок».

РАЗДЕЛЫ ВТОРОГО CD: «Видеомания», «Игровая зона», которая состоит из трех основных частей, а также разделы: «ДемоБлок/Темы», «DeathZone», «Игровой десктоп», «Веселости» и «Железный софт».

РАЗДЕЛЫ DVD: все рубрики двух компакт-дисков плюс «Из первых рук», «Темы DVD», «Интересности», «Онлайновые игры», «Последний взгляд», «Машина времени», «Дополнения игровой зоны» и «Игровой калейдоскоп».

CD И DVD

Главный редактор:
Степан Чечулин
Редакторы: Семен Чечулин,
Антон Логвинов
Программирование:
Ирина Сидорова
и Денис Валеев
Дизайн оболочки:
Илья 'J.B.' Галиев

Над рубрикой «Игровая зона» работали:

Андрей Калинин, Иван Рожнев, Семен Чечулин, Владимир Куншин, Александр Цыплаков

Над рубрикой «По журналу» работали:

Алексей Кравчун, Игорь Варнавский, Николай Пегасов, Александр Кузьменко

СДЕЛАНО В ИГРОМАНИИ

WARCRAFT III: КАМПАНИЯ «ХРОНИКИ МАТИАСА»

Представляем вашему вниманию очередную игроманскую локализацию — на сей раз под наш переводческий нож попала огромная кампания для **Warcraft III: Frozen Throne** под названием «Хроники Матиаса, часть V». Удивленному читателю считаем своим долгом пояснить, почему же «часть 5», а где же 1—4 части?! Дело в том, что первые части были ничем не приметны на фоне огромного множества пользовательских кампаний и дополнений и в сущности своей не заслуживали ни вашего, ни нашего внимания. Зато пятая оказалась неожиданным подарком для всех поклонников конкретно «Варика» и жанра RTS в целом. И совершенно неважно, играли ли вы в первые четыре части или нет: только в пятой появился осмысленный сюжет и несколько интереснейших геймплейных решений.

Первый взгляд — на сюжет. Рассказывать обо всех сюжетных поворотах — преступление, но опустить описание некоторых ключевых моментов было бы не менее преступно. В завязке вашему взору предстает картина кровавой битвы между людьми и орками. Две расы схлестнулись в неравной битве. Орков — много, людей же на поле боя резко не хватает, они довольно быстро терпят поражение и вынуждены спасаться бегством. Однако в отличие от орков, которые, чуть зачуют численное превосходство врага, бегут без оглядки, среди людей находятся храбрецы, готовые продолжить битву.

Самым отважным оказывается лорд Дункан. Он собирает вокруг себя остатки войска, закрепляется на местности, вооружает своих апологетов оперативно собранными с убитых и раненых мечами и луками — и все вместе начинают ждать подкрепления. Увы и ах — подкрепление не появляется, орки заманивают короля Вринна в ловушку и, умело орудуя шашками, приводят его в полную несовместимость с жизнью. Даже устремившийся на помощь королю архимаг Лэзенбери оказывается не в силах помочь его величеству... Не иначе — инфаркт миокарда от множественных тяжких телесных повреждений!

После смерти короля придворные лорды, лишившись своего покровителя, в панике решаются на подписание с орками мирного соглашения. Дескать, вы нас не трогаете, ну и уж мы вас — как получится... Орки, хоть и не отличались никогда особым умом, все же умудри-

лись включить в договор строчку о том, что люди должны покинуть Азерот. Ну что ж, покинуть так покинуть — без короля от него все равно пользы никакой. Но архимаг Лэзенбери — тот самый, что так и не сумел вовремя расширить коронеры короля, — категорически против! Он решает наказать орков за убийство Вринна, ну и просто за сам факт их существования.

В то же время в городе Лордероне другая беда — приближающаяся несметная армия нежити Короля Лича, сметающая все на своем пути. Артес не может взойти на трон, но крайне недоволен тем, что королевством правит бастард Матиас. Но основная масса людей не знает о сложившейся ситуации — в курсе только члены Культа Проклятых, ордена, который готов даже поручаться с нежитью ради безопасности королевства Лордерон. Вот только Матиас все их интрижки видит насквозь и плясать под чью-то дудку не собирается.

Руководители культа — генсек лорд Райан и его зам, некромант Кел-Надира, решают устроить путч, сместить короля Матиаса, чтобы тот, чего доброго, не начал войну против мертвяков. Неожиданно оказывается, что хотя король и силен, но власти и народ на стороне Культа Проклятых. Матиасу ничего не остается, как быстро сделать ноги из города. Тут-то и начинаются его приключения. Во время странствий он узнает об уникальных способностях своего клинка, вместе с орками под предводительством Малакаи, Лэзенбери, он рубит попадающихся на пути мертвяков в капусту, встречает демона Маралета... В общем, ведет насыщенную, можно сказать, бурную жизнедеятельность.

Помимо этого в игре придется пообщаться с демонами Кил-Джедена и Кел-Тузеда, изувечить парочку весьма харизматичных гоблинов — Дельца и Роддерза, познакомиться с целой армией троллей и договориться о сотрудничестве с гномами и гномьим героем Малкольмом Каменный Молот. Сюжет переносит нас сначала в Лордерон, затем в Хаз-Модан, а чуть позже и в Азерот, где главному герою предстоит провести не одну жестокую и кровавую бойню.

Автор мода решил сделать все 10 карт дополнения совершенно открытыми и оформить их в виде сборника, а не кампании в полном смысле этого слова (w3n-файла). Поэтому даже если вы новичок и не смогли пройти какой-то участок сюжета, то всегда можно открыть следующую главу и узнать продолжение.



▲ Встреча Матиаса с Маралетом в темном лесу.



▲ Нежить собралась пожить в далааранской человечинной. Оптимисты.



▲ Кел-Тузд рассказывает Матиасу историю его клинка.



▲ Воинство людей и эльфов в описании архимага Лэзенбери.



ИГРОВАЯ ЗОНА

№1. Civilization IV

Что: Пять модификаций, четыре сценария, шесть скинов
Где: Игровая зона I



▲ Сценарий The European Empires

Прежде всего обратите внимание на сценарий **The European Empires**. Его автор предлагает отправить в отставку всяких там индейцев и африканцев и дает возможность сыграть вам только за европейские державы. После того как вы наиграетесь или победите этот сценарий, не задумываясь, ставьте следующие — **Ancient Mediterranean**, **Rule Britannia** и **Great People**, а затем и модификации — **Bdive**, **Siperblue**, **Lost Units**, **Realistic Religions** и **Victory Movie**. Венчает все великолепие шесть скинов, заменяющих рыцарей, танки, пехоту, мотострелков и мечников.

№2 Quake 4

Что: Одна карта, десяток модификаций
Где брать: Игровая зона I

Дебютант нашей «Игровой зоны» **Quake 4** уже успел обрасти целой кучей всевозможных модов и даже одной синглплеерной кар-



▲ карта Al Warzone

той — **Al Warzone**, которая и признана лучшей работой месяца. Автор с ее помощью демонстрирует нам с вами командную систему новой игры, и показ этот сделан хорошо и качественно. Вы попадете на большую арену с расположенными на ней ящиками, за которыми с одной стороны спрячутся ваши brave соотечественники, а с другой — ваши злейшие враги. Кто победит в смертельной схватке — решать вам. Дебют вполне удался. Будем ждать новые синглплеерные карты для Quake 4.

Также не пропустите десять модификаций: **Relief Mapping**, **Bloodred**, **Gauntlet**, **Logo crosshair**, **Quake 4 Militia 1.2**, **Quake 2 sounds**, **Railguncolors**, **Railonly**, **Renamed** и **Renamed 2**.

№3. Age of Empires III

Что: Одна модификация, одна кампания, три карты, семь сценариев
Где брать: Игровая зона I

Одно из самых оригинальных дополнений этого месяца — ролевой сценарий **Homeland**. Он повествует вам историю о том, как четверо персонажей возвращаются домой из далекого и долгого путешествия, обнаруживают, что некие бандиты разоряют родную деревню. Brave путешественники немедленно вступают с



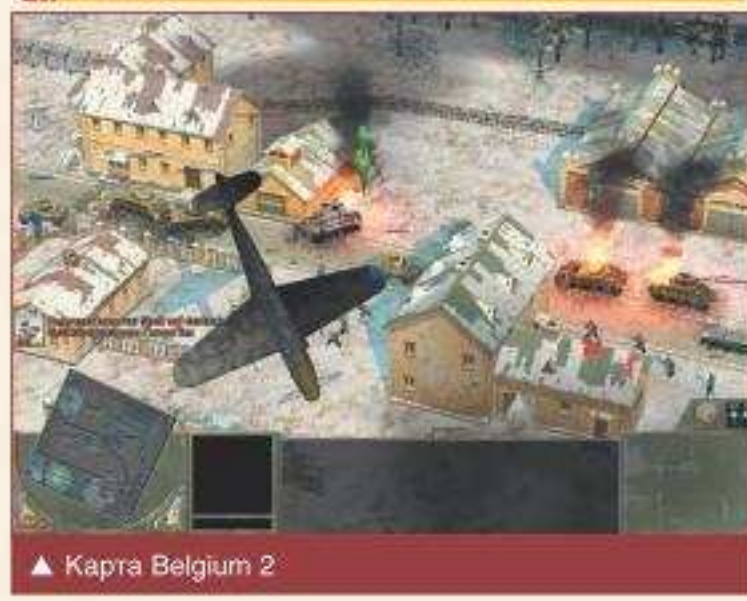
▲ Сценарий Homeland

ними в бой. Вы управляете одним из героев, в то время как остальные бегают неподалеку и как могут помогают расправляться с недругами. В целом весьма увлекательно.

Помимо этого вас ждут сценарии **Pirates**, **Battle of Blinden**, **Zulu**, **Long Way to France**, **Peculiar Adventures of Giovanni Ferreiro**, **Urban Warfare**, карты **Canyonlands**, **Total War III**, **Thanksgiving**, кампания **Roanoke: The Lost Colony** и модификация **The Hired Hands of Conquest**.

№4. Блицкриг II

Что: Десять карт, две модификации
Где брать: Игровая зона I



▲ Карта Belgium 2



ПРОГРАММА «МОБИКОН» НА НАШЕМ ДИСКЕ!

CD + DVD



Объем мобильного контента растет не то что по часам, а по минутам! Как из рога изобилия появляются новые игры, заставки и мелодии. Понятно, что в таком бурном море не так-то легко разобраться, что к чему. Поэтому мы решили создать программу «МобиКон», которая, мы уверены, станет вашим верным компасом в огромном океане мобильного контента.

Итак, «МобиКон» — это каталог всего того, что вы с успехом можете загрузить в ваш мобильный телефон. Все игры, музыка и картинки снабжены подробными аннотациями и скриншотами, которые наглядно демон-



стрируют, что вы приобретаете.

Интуитивно понятный интерфейс «МобиКона» превратит поиск желаемой игры, мелодии или картинки в приятное и совсем не напрягающее занятие. Ну а в самой программе вы найдете почти две тысячи мелодий, картинок, заставок и Java-игр. Причем, что важно, в «МобиКоне» все игры, картинки и мелодии уже рассортированы по жанру, а в наличии есть отличная система поиска по модели телефона.

В «МобиКоне» вас ждут:

— более двухсот игр самых различных жан-



ров, включая стратегии, аркады, квесты и т.д.;

— в разделе «Видео» — ролики и мультфильмы;

— на выбор более пятисот MP3-мелодий, которые поделены на одиннадцать категорий;

— огромный выбор картинок и заставок: анимированные и игровые заставки, знаменитости, красивые пейзажи и многое другое;

— более четырехсот полифонических мелодий. Чтобы начать работу с программой, нужно всего лишь сначала установить, а затем запустить приложение.

Присоединяйтесь!



В сегодняшней подборке вас ждут десять отменных карт и две модификации. Одна из них — **Camera** — представляет особый интерес: позволяет приближать камеру очень близко, так что на лицах солдат можно разглядеть морщины. Также не пропустите карту **Belgium 2**, на которой вашим бойцам поручено прорваться в занятый наглыми гитлеровцами город и навести в нем американский порядок — перебить всех супостатов, расколотить их танки и разобрать на запчасти пушки.

Помимо этого ни в коем случае не проходите мимо других карт — «День «Д», «Свое возьмем, кровное наше», «Сон в летнюю ночь», «Учебная миссия по работе в редакторе», **Belgium**, **Belgium 3**, **Die Bergfestung**, **Tigerjagd**, **Winterschlacht** — и модификации **Reinforcements**.

№5. Black & White 2

Что: Одна модификация, одиннадцать скинов
Где брать: Игровая зона I



▲ Модификация Aztec

Благодаря модификации с простым и понятным названием **Aztec** вы сможете управлять в одиночном режиме самой злой нацией в мире **Black & White 2** — краснокожими из Южной Америки. Попробуйте своей могущественной дланью изменить историю, сделав их самыми великими на планете.

Также не пропустите традиционную подборку скинов, которые подарят несколько новых шкур львам, тиграм, обезьянам и уничтожат греческих воинов, заменив их на безобразные скелеты.

№6. GTA: San Andreas

Что: 10 моделей автомобилей, три острова, набор колес, одна модификация, четыре набора оружия, четыре модели оружия, модель баллончика с краской
Где: Игровая зона I



▲ Jarra Mono Arsenal

В этом месяце мы решили полностью обновить оружие Карла Джонсона. В оригинальной игре оно смотрится, прямо скажем, неважно. Восемь новых наборов и моделей пушек полностью исправят ситуацию.

Самый интересный набор называется **JARRA MONO ARSENAL**. Установив его, вы с

ТЕМА КОМПАКТА

Half-Life 2: Модификация Dead Sector Source

Название: Dead Sector Source ♦ Игра: Half-Life 2 ♦ Разработчик: STALK3R
♦ Что нового: карты, сюжет ♦ Размер: 26 Мб ♦ Где брать: ДемоБлок/Темы

CD + DVD

Геймеры, успевшие поиграть в первый **Half-Life**, наверное, помнят замечательную модификацию **Dead Sector** для этой игры. Помню, еще тогда меня поразила потрясающая архитектура уровней, ураганный геймплей и интересный сюжет. С того момента прошло немало времени. У любимой игры родился младший братец с нехитрой приставочкой к имени «два», который занял ее место на компьютерах игроков. Хорошо поразмыслив, автор модификации **Dead Sector** не стал пропускать появление **Half-Life 2** и сварганил для него ремейк.

Начнем, как водится, с сюжета. Он прост до безобразия, но от того не менее интересен — мне он напомнил старую песенку «Остров невезения» из нетленной «Бриллиантовой руки».

В море, далеко от «большой земли», есть маленький островок, на котором откуда ни возьмись появился противный вирус, пожирающий все живое, после чего оно превращается в совсем не живое, да к тому же еще и злобное, то есть в зомби. Новоиспеченные упыри бегают по этому клочку земли, грызут все что ни попадя и вообще ведут себя ну крайне неприлично, всячески угрожая спокойствию и жизни мирных граждан. Пора показать гадам, кто здесь хозяин, и отправить их на тот свет — да поскорее, пока они не расплодятся по всей Земле, а то чего доброго придется нам снова спасать весь мир, а это так утомительно. Не правда ли?! Поэтому вам поручается пресечь носителей зла в зародыше, прямо в их логове — уже известном вам острове. Собственно, на этом история обрывается, и ее развязка зависит от вас.

В начале игры наш герой, как и в оригинальной модификации, просыпается возле небольшого костра, только в отличие от предыдущей части обнаруживает себя в гордом одиночестве с одной лишь монтировкой в

руках. Медлить нельзя, поэтому сразу отправляйтесь на поиски зомби и хорошего оружия, которого здесь, к слову сказать, очень много. И лежит оно здесь совсем не зря — количество врагов увеличивается в геометрической прогрессии, то бишь чем дальше вы забираетесь вглубь острова, тем больше упырей на вас прет. Вурдалаки выскакивают из-за углов, прыгают на вашего альтер-эго со скал, набрасываются сзади и даже выпрыгивают из хорошо спрятанных ям, поэтому палец с курка тут сводить нельзя. Геймплей, как видите, сводится в основном к дикому отстрелу зомби и поиску всевозможных дверей и вентиляционных шахт. Собственно говоря, такое адреналиновое действо и нравится очень многим геймерам.

Тем, кто раньше играл в **Dead Sector**, советуем ни за что не пропускать новинку, ну а тем читателям, которые понятия не имеют о какой-то оригинальной модификации для уже порядком подзабытой **Half-Life** и собираются перевернуть эту страницу, советуем задуматься. Стоит ли упускать шанс познакомиться с такой замечательной историей и, не побоимся этого слова, ядерным геймплеем? Тем более что теперь они завернуты в Source-обертку второй части сериала? Ответ напрашивается сам собой — не стоит.



удовольствием заметите, что большая часть вооружения героя — а это автоматы М4 и MP5, пистолеты, обрезы, пулеметы, гранатометы, гранаты и коктейли Молотова, помповики и снайперки — стала совершенно неузнаваемой.

Каждая из оставшихся модификаций также достойна множества теплых слов. Среди них вы встретите отменную работу **Detailed Radar**, **Lexani Wheels** и три парка — **Amazing Air Park**, **Beach Baze** и **Statue**. Традиционная подборка первосортных авто, среди которых

есть как иностранные — **Ford CLT 9000**, **Ford 34 Rod**, **Scania p 420**, **MG ZR 1600 Super WRC** и **Suzuki**, так и отечественные — **ГАЗ 67 6**, **ВАЗ 2106 милиция**, **ВАЗ 2106 такси**, **ВАЗ 21099 ДПС** и **ЗИЛ 130 бензовоз**.

№7. FIFA 06

Что: Шесть программ, четыре патча, формы для шести команд, шесть комплектов лиц
Где брать: Игровая зона I

Самое крупное дополнение нынешней подборки — патч **SCG Super Liga**. Под непонятным названием скрывается самый настоя-



▲ Патч SCG Super Liga

ций чемпионат Сербии и Черногории, пришедший на смену польской лиге. Как и в России, в первенстве бывшей Югославии принимают участие 16 клубов. Тем, кто интересуется футболом, наверняка известны белградские «Партизан» и «Црвена звезда», а некоторые, может, даже являются их болельщиками — в последнем случае ни в коем разе не пропустите данный патч, потому что эти команды здесь есть.

Кроме того, обратите внимание на отличную подборку модификаций, программ, форм команд и комплекты лиц футболистов.

№8. Pro Evolution Soccer 5

Что: Восемь программ, два патча, два комплекта мячей

Где брать: Игровая зона I



▲ Российская премьер-лига 4

Без сомнения, лучшая работа этой подборки — патч с говорящим названием «Российская премьер-лига 4». К сожалению, работа пока не закончена, готовы только четыре клуба («Спартак», «Локомотив», «Зенит» и ЦСКА) и обновлена российская сборная. Но то, что сделано, сделано на совесть: команды снабжены настоящими составами игроков, расстановками на поле и комплектами качественных форм, футболисты — фотореалистичными лицами и бутсами, а болельщики — красивыми эмблемами и флагами. С нетерпением ждем полноценную РПЛ, а пока довольствуемся тем, что имеется.

Также ознакомьтесь с полезными программами, комплектами мячей и патчем, снижающим агрессивность игроков.

№9. ТрекМания Sunrise

Что: Одна модификация, десять трасс, десять моделей и скинов машин

Где брать: Игровая зона II

Любители улетных автогонок, нам снова есть чем вас порадовать. В этот раз мы выкладываем, наверное, самую оригинальную модификацию, когда-либо созданную для «ТрекМании Sunrise» — **Alien Planet**. Благодаря ей все островные трассы перенесутся на поверхность чужой планеты, где вам представится возможность вдоволь покатайтесь по

ТЕМА КОМПАКТА

CD+DVD

Pro Evolution Soccer 5: Модификация PES Access 2006 Europe

Название: PES Access 2006 Europe ♦ Игра: Pro Evolution Soccer 5

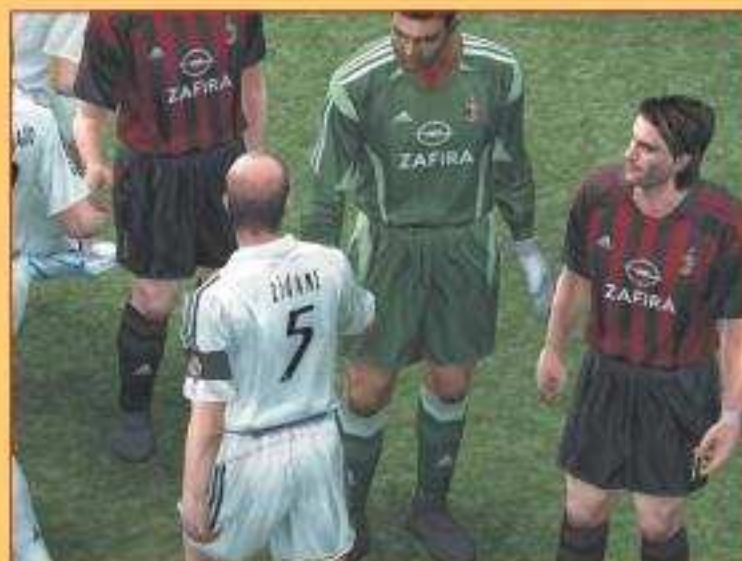
♦ Разработчик: Xavier Baez, Marius Banu, Forzaroma ♦ Что нового: Турниры, команды, составы, формы, стадионы, бутсы, мячи ♦ Размер: 93 Мб ♦ Где брать: Демоблок/Темы

Как известно всем поклонникам виртуального футбола, серия **Pro Evolution Soccer** сильно страдает от малого количества лицензированных клубов. И это ее главный недостаток в сравнении с **FIFA**, имеющей в своем распоряжении аж 21 настоящий чемпионат и несчетное число реальных команд. Нельзя не отметить, что в пятой части **Pro Evolution Soccer** ситуация немного улучшилась, но поучаствовать, например, в полноценной английской премьер-лиге по-прежнему не удастся. В **Konami** не спешат раскошеливаться на покупку новых лицензий — заправляющие в издательстве хитрые японцы знают, что самые преданные фанаты сами исправят этот недостаток серии и их детище постепенно встанет на одну ступень с главным конкурентом, высокобюджетной **FIFA 06** от **EA Sports**. Что характерно — произойдет это безо всяких усилий и затрат с их стороны. Вот пример настоящего азиатского терпения и мудрости.

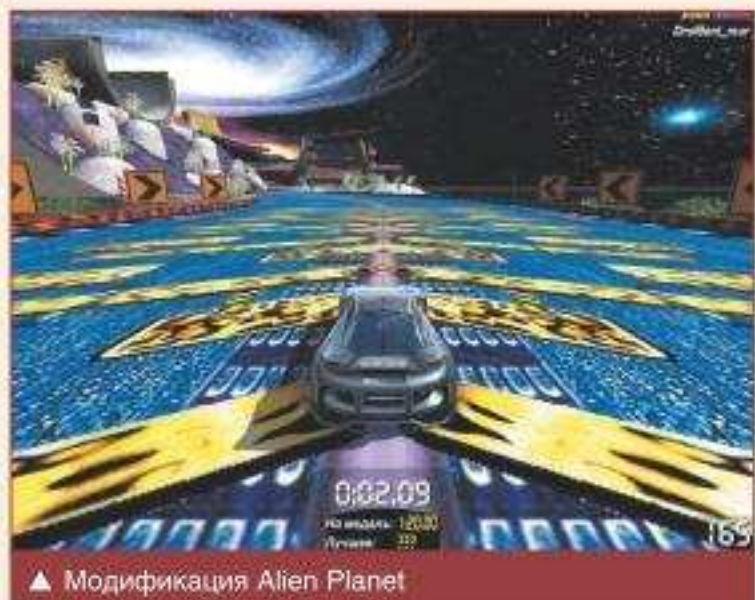
Вот и на этот раз расчет полностью оправдался. С выхода игры не прошло и полугода, как аргентинские энтузиасты уже свая-

ли глобальный патч **PES Access 2006 Europe**, воплотивший европейские футбольные события. Вот только некоторые его нововведения:

- реальные названия всех европейских чемпионатов и турниров;
- качественные формы более чем для 130 клубов;
- более 20 новых стадионов — все со свежими газонами, флагами, рекламными щитами, сетками ворот;
- коллекция новых красивых мячей.



▲ Модификация Alien Planet



▲ Модификация Alien Planet

непривычным красно-синим дорогам, вдоль которых произрастают дикие растения и возвышаются строения пришельцев.

Также по сложившейся традиции вас ждут модели машин, предназначенные для недавно вышедшего официального дополнения **Extreme**, которое, кстати, вы можете установить с игроманского диска прошлого номера.

№10. Battlefield 2

Что: Четыре карты, три модификации

Где брать: Игровая зона II

Перед вами очередная обложка качественных модификаций и масштабных боевых зон. Местом действия одной из них стал зна-



▲ Карта Omaha Beach

менитый пляж с условным названием Омаха, успевший побывать, наверное, во всех военно-тактических экшенах, если не в официальном виде, то уж точно в качестве любительских карт. Автор воссоздал знаменитую высадку, но по понятным причинам время действия, противники и вся техника совсем не те, что были в 1944 году. Вам предстоит штурмовать побережье с одного из американских авианосцев.

Не забудьте поучаствовать в боях на трех не менее масштабных картах — **Aschmun**, **Marka** и **Oki Islands**, а также попробовать модификации **Nuke**, **Black Death Skins** и **Super Cobra Desert Camo**.

МАГИЯ КРОВИ

"Магия Крови – совершенно удивительная игра. Визуализация волшебных поединков выглядит так, что хоть в рамочку да на тематическую выставку в ГМИИ имени Пушкина" – "XS Magazine", 09'2005

"Главное впечатление – это проект с отличной оригинальной идеей и профессиональным воплощением. В нем собраны лучшие качества игр, в графе "жанр" которых принято писать манящее сочетание Action/RPG" – "PC Игры", 11'2005

"Говорить о графике "Магии крови" можно только в восторженных тонах. Красотища такая, что дух захватывает." – "Страна Игр", 11'2004





№11. The Sims 2

Что: 23 набора одежды
Где брать: Игровая зона II



▲ Мужской костюм Ma Suit Vest 2

Швейные фабрики и ателье, организованные поклонниками «маленьких человечков», работают бесперебойно, исправно снабжая новым товаром жителей Сим-Сити. Вот и на этот раз симов и их подружек с друзьями ждет большой ворох одежды, в котором найдутся и солидные мужские костюмы, и женские вечерние наряды, и разухабистые прикиды отвязных пацанов и девчонок.

№12. Half-Life 2

Что: Одиннадцать карт, один мод
Где брать: Игровая зона II



▲ Карта Strange Happenings Teaser

В нынешней подборке вы найдете одиннадцать карт высшего качества и один мод.

Лучшее творение — это, безусловно, карта **Strange Happenings Teaser**, благодаря которой герой попадет в некий жутко сырой подвал, ставший пристанищем для целой шайки голодных зомби, которые только и мечтают о том, чтобы порвать пришельца (то есть вас) на части.

Другие карты — **3 rooms**, **Buggy Supertrack 2**, **C 17**, **Overwatch**, **Runoff**, **Save Alyx 3**, **Sniper**, **Soccer final**, **Stair way to hell 2**, **Zombievill 2** и мод **Enhanced** — также сделаны очень качественно и заслуживают вашего внимания.

№13. Operation Flashpoint

Что: Двенадцать модификаций
Где брать: Игровая зона II



▲ Остров Gss Afghanistan

ТЕМА КОМПАКТА

CD + DVD

Battlefield 2: Модификация Nations at War

Название: Nations at War ♦ Игра: Battlefield 2 ♦ Разработчик: Nations at War Team

♦ Что нового: карты, скины военной техники, характеристики военной техники, классов солдат, различного пехотного оружия ♦ Размер: 104 Мб ♦ Где брать: Демоблок/Темы

Nations at War сделана хардкорными фанатами игры. Эти граждане задумали сотворить модификацию с идеальным балансом — правдоподобным и вместе с тем справедливым. Вот почему вся техника, оружие и солдаты получили тьму всяческих изменений. Среди основных назовем перемену свойств переносных ЗРК, снайперской винтовки «Баррет» и автоматической пушки XM214. В народе она известна под названием «Вулкан». Самое главное, что теперь эта всепокрушающая дура установлена в качестве основного оружия на всех джипах и багги. Также пересмотрена система авиации **Battlefield 2**. Ударные истребители JSF и J-10, например, получили по шесть ракет воздух-воздух да две ракеты воздух-земля в

придачу, истребители МиГ-29 и F-18 — шесть ракет воздух-воздух и две двухтонные бомбы, а J-10 мало того, что получил новые ракеты, так еще и научился вертикальному взлету и посадке.



Самый красивый экземпляр подборки называется **Gss Afghanistan**. У вас появится возможность прокатиться с ветерком по Афганистану. Разумеется, на карте присутствуют города и поселки, существующие в реальной жизни. Автор потрудился на славу. Территория изобилует всевозможными постройками и восточными хижинами, в центрах городов стоят красивые мечети.

Не проходите мимо других аддонов: **Afg Obj**, **AGS Industrial**, **B45 goliath**, **CSJ Rabbit Season**, **East Buildings**, **Ferrari F1**, **IRIA FF4E**, **JOF Objects**, **MAP Ruck**, **OFF BRDM2**, **Rkt F35**.

№14. Earth 2160

Что: 15 карт
Где брать: Игровая зона II



▲ Карта Alpen

Ни в коем случае не пропустите эту подборку, а в особенности карту **Alpen**. Ее действие разворачивается в Альпийских горах. У их подножья течет красивая река, уходя далеко в горы. Повсюду растут зеленые деревья и поют птички. Но вскоре война нарушит размеренное течение жизни.

Не пропустите другие карты: **VoodooPl1**, **7 Promille**, **Arktische Inseln**, **Artefact**, **Avalanche**, **Battle Field**, **Bergtour**, **CEV Begge Plateaus**, **Chaos Theorie**, **Crater Combat**, **Dark Horizon**, **Desert Oasis**, **DHL Face Off**, **Drachma**.

№15. DOOM 3

Что: Девять карт, три мода
Где брать: Игровая зона II



▲ карта A Place of Malice

В сегодняшней, как всегда, звездной подборке вы найдете солидный набор дополнений для **Doom 3**. А лучшей была признана карта **A Place of Malice**.

Главгерой приехал на жутко секретную базу на поезде, аки Гордон Фримен — звезда всем известного **Half-Life**. Оказавшись в родных стенах, наш солдат понимает: здесь произошло что-то страшное. Да и как тут не понять, если повсюду валяются трупы коллег, во всех зданиях разбиты стекла и дорогостоящая аппаратура? Да и любимая бабушка, похоже, откинула тапки и не печет пирожки на полевой кухне.

Практически сразу из-за угла выскакивает здоровенный монстр — тут-то и начинается веселье, в котором вы примете самое непосредственное участие. Карта получилась динамичной и, что немаловажно, очень интересной. Однозначный хит! Не пропустите возможность отплатить демонам за загубленные жизни друзей и заботливой бабули.

Также вас ждут не дожудят и другие карты — **Base Desires**, **Death**, **Discombo**, **Sunnyville 3**, **The UnderHalls**, **They Still Walk**, **Urban Combat**, **Zombie Shuffle**, а также модификации — **Boom**, **Custom weapons** и **Regan Mods for Doom 3**.

№16. The Elder Scrolls III: Morrowind

Что: 15 плагинов

Где брать: Игровая зона II



▲ Плагин Kaylas Knick Knacks

Изучая эту подборку, ни за что не проходите мимо плагина **Kaylas Knick Knacks**. После его установки в игре появляется уникальный в своем роде магазин, в котором можно закупиться предметами неописуемой красоты. Как вам, например, глобус в половину человеческого роста с картой провинции или огромная статуя коня с целую комнату? Все предметы уникальны, обладают красивыми текстурами и ни в каких прежних модификациях раньше не встречались.

Не проходите мимо других плагинов: **Artorius Manor**, **Caldera Additions**, **Narc Shop**, **Bb Silk Wraps**, **Clouds Sword**, **Oriental Weapons**, **Santa Claus Clothes**, **Iofi**, **Kaylas Knick Knacks**, **Paper Retexture**, **Slofs Bb Muscled Skins**, **The Labyrinth**, **Walls of Caldera**, **Vvardenfell drug lord**, **The unas elves**.

№17. Warcraft III

Что: Тринадцать карт

Где брать: Игровая зона II



▲ Карта The Garden

В подборке вас ждет пачка RPG-карт и любопытные melee-карты. Но самая интересная карта — **The Garden**.

Вы управляете молодой девицей, которой просто до зарезу понадобилась некая драгоценная вещица. И надо было так случиться, что эта самая вещица оказалась в лапах злых

упырей, вурдалаков и прочих отбросов общества. Девушка поначалу отправилась искать помощи у молодого и могучего полководца, но тот, поморщившись, отказался и надменно указал ей на дверь. Тут бы история и закончилась, но наша героиня оказалась не какой-нибудь там нежной и пугливой дамой, а прям-таки настоящей амазонкой. Хорошенько отдохнув, приладила она к бедру доставшийся ей по наследству от любимой прабабушки (великой воительницы) кинжал и отправилась резать монстров на мелкие кусочки.

Карта отличается великолепным дизайном. Также не пропустите карты **Bandit Ridge**, **Feuer Frei v3b**, **Gods and Emperors**, **Jungle Team Deathmatch 3**, **Mkol 2.22**, **Ragnarok**, **Senetic Open Rpg 2**, **The Game II**, **The Triffids 1.7**, **V GAME**, **Walking Across World RPG** и **WORLD 2**.

№18. Heroes of Might and Magic

Heroes of Might and Magic III и Heroes of Might and Magic IV

Что: Двадцать карт + двадцать карт

Где брать: Игровая зона III



▲ Сорок лучших карт

Сегодня мы, собственно, как и всегда, приготовили для вас по двадцать лучших карт для третьих и четвертых «Героев» и величайшей из всего этого изобилия выбрали карту **Canyon of Might and Magic**. Сюжет такой. В некотором царстве, некотором государстве жил злой и противный дядька-маг. Худшим из его качеств была даже не злоба или противность, а неумение колдовать. Несмотря на это любил он помахать колдовским посохом и побормотать заклинания. Вот и домахался — раскрыл однажды энергетические врата между двумя мирами, через которые на нашу с вами любимую землю целыми толпами, аки пчелы на мед, повалили злющие монстры. Сделал он это не специально, а так, по глупости. Но вурдалаки и упыри как раз такой случайности и ждали.

Расселились монстры повсюду, стали мучить местных жителей и вообще вести себя совершенно неприлично, но как и положено существам такого низкого сорта. Придется вам показать им, где раки зимуют, отправить всех обратно в преисподнюю, а потом отыскать горе-мага и задать ему жару — да так задать, чтобы впредь не повадно было такие экологические катастрофы устраивать.

Оставшиеся 39 карт — также настоящие шедевры, хорошие во всех отношениях.

№19. Ил-2 Штурмовик: Забытые сражения - Асы в небе - Перл-Харбор

Что: Семь миссий, пять скинов

Где брать: Игровая зона III

К сожалению, отечественные поклонники этой игры пока что никак не хотят ваять к ней

RAZER
Copperhead



Мышь
с инстинктом
убийцы

Уже в России

www.razerzone.ru



▲ миссия Atlantic Martlet

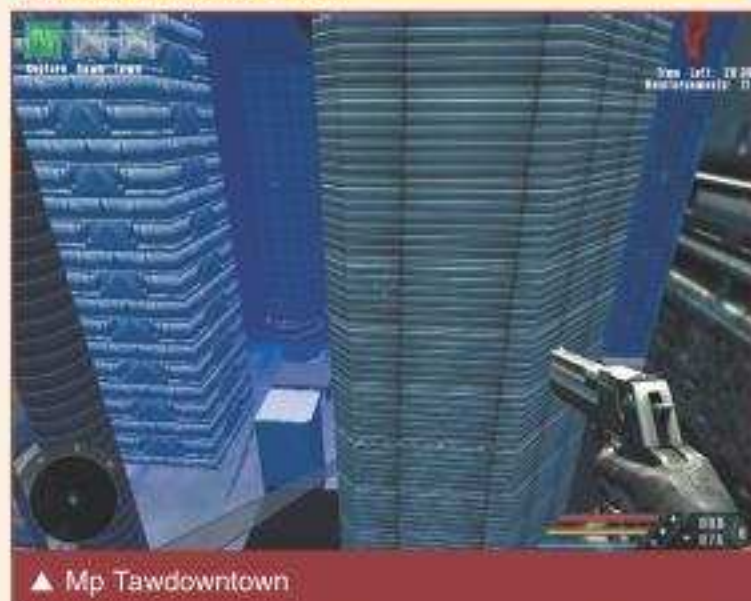
хорошие дополнения, поэтому сегодня мы порадуем вас семью картами и пятью скинами «забугорного» производства.

Особое внимание обратите на миссию **Atlantic Martlet**. Вы взлетаете прямо с палубы авианосца. Ветер, туман, дождь — в такую ужасную погоду самое время лежать на печке, укутавшись в бабушкин плед, и кушать тепленькие пирожки. Но командование считает иначе, поэтому летчику приказано найти, догнать и уничтожить к чертовой матери вражеские истребители. Вам дана полная свобода в выполнении задания. Так что сами разрабатывайте тактику.

Не пропустите и другие миссии — **Battle, Battle of Gladiators, Concerted action, Dawn recon, Midway, Mitchell**, а также отменные шкурки — **Islanders BI-1, Kostylev, Mets, Vatali Popkov** и **Polikarpov**.

№20. Far Cry

Что: Девять карт
Где: Игровая зона III



▲ Mp Tawdowntown

В нынешней подборке наряду с традиционными «тропическими» картами вы увидите работы, созданные в непривычных пейзажах. Самая выразительная — **Mp Tawdowntown**. Благодаря ей Джек Карвер отправится в каменные джунгли, в которых вместо пальм стоят стеклянные небоскребы, опутанные не привычными лианами, а витыми железными лестницами и помостами. По этим мосткам особенно здорово прокатиться на джипах, которых здесь тьма.

Остальные карты — **MP Dartanion 2, Mp Jungle Swarm, Mp Arena De Halcon, Mp Bosque Mortal, Mp Fort Assault, Mp No Scope, Mp Ozzie Assault** и **Mp Yummyroom** — также отчаянно хороши и увлекательны.

№21. Mafia: The City of Lost Heaven (Мафия)

Что: Одиннадцать автомобилей
Где: Игровая зона III

Нынешний сборник «Лучшие автомобили для «Мафии», сделанные народными умельцами» познакомит вас с самодельными такси и микроавтобусами. Вам встретятся и необыч-

ТЕМА DVD

Unreal Tournament 2004 — Модификация Patch of Vengeance

Название: Patch of Vengeance ♦ Игра: Unreal Tournament 2004 ♦ Разработчик: Team Lotus
♦ Что нового: сюжетная линия, режимы игры, персонажи, уровни, заставочный ролик, музыка, загрузочные экраны ♦ Размер: 450 Мб ♦ Где брать: ДемоБлок/Темы

Patch of Vengeance — это созданная на базе **Unreal Tournament 2004** новая игра в жанре RPG. Ее события происходят в пяти-сотом году в Китае. В это время, получившее название эпохи троецарствия, в Поднебесной бушевали гражданские войны, смуты и беспорядки. Всем жителям государства приходилось несладко. Вам предстоит пережить те события в шкуре славного воина — мастера меча и боевых искусств по имени Вей-Жен. Наш герой верно служит самому кровавому и сильному участнику гражданской войны — Цао-Цао, но в один злосчастный день узнает, что его лучший друг и талантливый военачальник Юань-Бао, доселе верно служивший их общему повелителю, обиделся на Цао-Цао и поднял против него восстание. После долгих раздумий персонаж делает непростой выбор между дружбой и долгом и решает в пользу последнего, то есть служить Цао-Цао и сражаться с другом. Вот такой вот философский сюжетец в типично азиатском духе.

А теперь поговорим о геймплее. Перед нами смесь RPG и экшена. Вей-Жен ходит по этапу, разговаривает с NPC, которые дают ему разные задания, а взамен делятся нужными для прохождения уровня вещами. Время от времени из кустов выскакивают

простые враги, которых несложно уложить волшебным мечом, а пути к целям вашего путешествия охраняют могучие воины — боссы, которых не свалить одним ударом.

Уровни модификации сделаны весьма достоверно. Автору удалось создать атмосферу античного Китая. Среди полей и лугов построены настоящие деревни, в центре которых стоят пагоды и храмы, бурные реки с водопадами оседлывают красивые мостики в восточном стиле. В чащобах разгуливают панды, а в крестьянских загонах жуют жвачку буйволы.

Неплохо проработано и внешнее оформление **Patch of Vengeance**. Вы увидите новое главное меню и загрузочные экраны, разрисованные драконами, цветками лотоса и иероглифами.



▲ Автомобиль Chevrolet Caprice 96 taxi

ные — вроде модели **Taxi 2** (превращающей оригинальный автомобиль Анджело в кабриолет) или **Camion Glaces** (микроавтобус, торгующий мороженым), и очень качественные — такие как лучший друг нью-йоркских иммигрантов-таксистов желтый «Шевроле Кэпрайс», или таксомоторный вариант **BA3 2120 «Надежда»**.

Вот полный список всех машин, прикативших на наш диск:

Chevrolet Chevy Van G20 1986, Alfa Romeo Giulia 1300 S Cabrio, Alfa Taxi,

Camion Glaces, Chevrolet Caprice 96 taxi, ГАЗ 3110 «Такси», ГАЗ 3221 «Газель», Mitsubishi Galant Taxi, Taxi 2, BA3 2120 «Такси», Volkswagen T2.

№22. Unreal Tournament 2004

Что: Десять карт, два скина
Где брать: Игровая зона III



▲ Карта DM-MPC-Christmas Town

Безусловно, лучшая карта нынешней подборки это **DM-MPC-Christmas Town**, предлагающая вам отпраздновать Рождест-

**ПРЕДСТАВЛЯЕТ ПРОГРАММУ
ЖУРНАЛА**

ИГРО МАНИЯ

ТЫ ДОЛЖЕН ЭТО ВИДЕТЬ!

Все самое новое из мира игр, репортажи с крупнейших игровых выставок, эксклюзивные интервью с разработчиками будущих хитов, самые оперативные новости и все то, что ты можешь ждать от главной игроманской передачи.

КАЖДОЕ ВОСКРЕСЕНЬЕ В 17:00

Повторы: Понед. 4:00, Ср. 7:15, Четв. 11:00

Как настроить:

1. Подключи НТВ+ и смотри бесплатно.

Параметры сигнала:

Спутник: Eutelsat W4

Частота: 12303 MHz

Поляризация: круговая левая
(горизонтальная)

Скорость потока: 27,500 Мсимв/сек
FEC: 3/4

2. Подключи кабельное телевидение
у себя в городе.

Информация на сайте A-ONE.

3. Звони вот этим хорошим людям:



akado





во в компании своих сетевых товарищей. Под «народное гулянье» отведен заснеженный городок с множеством украшенных разноцветными фонариками елочек, гигантских снеговиков и домиков, красиво озаряющих окрестности светом своих окон. Что сказать — превосходная работа.

Также на диске вы найдете карты **Angelita**, **DM-MPC-Christmas Town**, **CTF-Cola Wars 2**, **DM-Scarlet Dawn**, **ONS-Sleepy Ruins**, **DM-SkaarjArena2004**, **CTF-LiandriField**, **VCTF-eVil-Untitled**, **AS-SkyRace**, **AS-Deek Ship to Ship**, **CTF-Planet QX-9** и две шкурки — **Automaton** и **Angelita**.

№23. The Lord of the Rings: The Battle for Middle-Earth

Что: Одна модификация, одиннадцать карт
Где брать: Игровая зона III



▲ Карта Middle-Earth

В этом месяце народные умельцы не порадовали поклонников стратегического «Властелина колец» сколько-нибудь крупной модификацией, поэтому нынешняя подборка в основном состоит из карт. И лучшей среди них мы считаем работу с названием **Middle-Earth**. Карта сделана просто-таки отлично и действительно воплотила в себе все самые известные области Среднеземья — Изенгард, Фангорн, Мордор, Минас-Тирит, Шир, Хельмову Падь и многие другие. Особое внимание уделено детализации — окрестности проработаны очень качественно, сражаться четверем игрокам здесь будет одно удовольствие.

Также вас ожидает небольшая модификация **Realistic Battle** и карты **Brocheroc**, **Castle Battle**, **The Somme**, **Eternal Winter**, **Temple Of Blood**, **Kasyr Lutien**, **Artefact**, **Barrage**.

№24. Warhammer 40 000: Dawn of War — Winter Assault

Что: Три модификации, девять карт
Где брать: Игровая зона III



▲ Карта Kasyr Lutien

Главная особенность этой подборки в том, что все дополнения в ней предназначены для недавно вышедшего аддона **Winter Assault**. Ну а лучшая работа, пожалуй, карта **Kasyr Lutien**. По сути своей она ремейк оригинального уровня и отличается от него тем, что вся

ТЕМА DVD

Far Cry — Модификация Vehicles Pack

Название: Vehicles Pack ♦ Игра: Far Cry ♦ Разработчик: Freestyle Production Addon Team

♦ Что нового: Карты, режим игры, оружие, автомобили, корабли ♦ Размер: 137 Мб ♦ Где брать: ДемоБлок/Темы

Достойная модификация, изменяющая мультиплеерный и визуальный аспекты знаменитой тропической эпопеи. Разработчики постарались на совесть, и в результате их трудов в мире **Far Cry** появятся четыре карты, новые автомобили корабли и оружие.

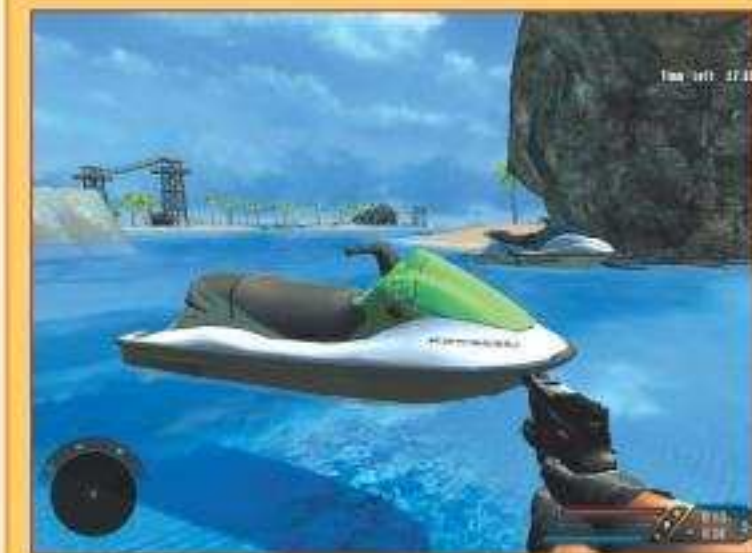
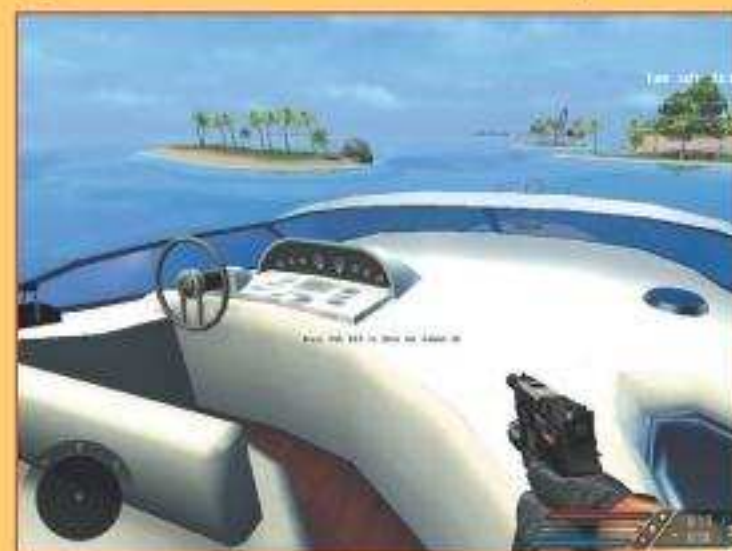
Давайте сначала поговорим о картах. Каждая из них — это достойная восхищения работа. Они отличаются отменной детализацией, грамотно спланированным ландшафтом и приличными размерами. Так, например, карта **VP Stuntmap** — это скрупулезно проработанный архипелаг из нескольких небольших островов, между которыми на воде построен настоящий каскадерский парк из трамплинов, петель и колец. Предназначен он для трюков на катерах, которых здесь великое множество, а **MP Riwer** занесет вашего героя в равнину извилистой речушки. На ее берегах древние возвели храмы и статуи.

Достойны уважения и новые машины с катерами. Теперь вы сможете бороздить сушу на двух видах разноцветных багги и роскошном «Форде Мустанге» первосортного качес-

тва. Для путешествий на море вам отданы новые мирные катера, водные мотоциклы и даже большая яхта, на которой Джек Карвер плыл в самом начале своей истории.

Ну и, наконец, перейдем к оружию. В модификации воплотились знаменитый автомат Калашникова, а также любимый пистолет террористов «Глок» и MTE 224.

Подводя итоги, можно сказать, что **Vehicles Pack** понравится любителям игры, не избалованным особым разнообразием оружия и техники для любимой игры



земля покрыта снегом, а в сражении смогут принять участие до восьми игроков. Кроме того, заметно увеличена детализация, расширено пространство для возведения баз и сохранен отменный баланс. Горячо рекомендуем!

Не забудьте ознакомиться и с другими, не менее достойными картами: **Brocheroc**, **Castle Battle**, **The Somme**, **Eternal Winter**, **Temple Of Blood**, **Kasyr Lutien**, **Artefact**, **Barrage**, а также модификациями **Havoc Squad**, **Dawn of Skirmish WA Advanced AI** и **Depth Of Heresy**.

№25. Star Wars: Battlefront

Что: Девять карт, один мод
Где брать: Игровая зона III



▲ Карта Lord Bandu's Jedi Temple Training Hall

За прошедший месяц **Star Wars: Battlefront** стал еще старше, и мы почти

уверены, что в скором времени поклонники игры начнут ударными темпами ваять дополнения для **Star Wars: Battlefront 2**. Ну а пока таковых не так много, мы вновь порадуем вас одним модом и девятью отменными картами, лучшая из которых **Lord Bandu's Jedi Temple Training Hall**. Первые пять минут сражения просто-таки сходишь с ума от постоянно мигающих вокруг главного героя лучей лазера, мощных взрывов гранат и мелькающих тут и там трупов. Все дело в том, что битва разворачивается в огромном зале, в котором уютно расположилось неприлично много наглых врагов, которые так и норовят сделать нам с вами какую-нибудь очередную подлость, ну а чтобы этого не случилось, дорогие читатели, задайте супостату жару и вынесите всю его армию из здания вперед ногами. Дизайн карты просто великолепен — в помещении стоят красивые скульптуры, много мраморных лестниц, и даже думать не хочется о том, что вся эта красота вскоре будет залита кровушкой врага.

Другие карты — **HarKal**, **Hoth 2.1**, **Kas 4**, **MDS Beta v.1**, **Rhen Var: Ice Gate**, **Savannah Prime**, **TDM: Rhen Var**, **The Expan 2** — и отменный мод **Expansion 1** также заслуживают вашего внимания.

БОНУСЫ «ИГРОВОЙ ЗОНЫ»

Бонус №1. Карта для Age of Empires III — Winter Wonderland

Если вы еще не забыли, в прошедшем месяце отгремели большие праздники — Рождество и Новый год. Разработчики игр тоже люди, и они тоже дарят подарки. Вот и создатели новенькой **Age of Empires III — Ensemble Studios** — прониклись духом праздника и подарили геймерам, купившим их игру, свежую карту, которую назвали в духе торжества — «Зимняя страна чудес» (именно так переводится название Winter Wonderland). Качество этой территории на самом высоком уровне. К счастью поклонников Age of Empires III, по добровольной воле сотрудников студии позабыли поговорку о том, что дареному коню в зубы не смотрят, и сваяли отменную работу.

Бонус №2. Модификация для Serious Sam 2 — X2 Extra Enemies

Маленькая, но приятная модификация для недавно вышедшей **Serious Sam 2** — игры, не избалованной любовью создателей модификаций и карт. Суть **X2 Extra Enemies** в умножении количества прущих на Сэма врагов. Количество инопланетян в каждой группе удваивается. Так что теперь вместо 20 скрипучих роботов или еще каких тварей на доблестного охотника за Менталом вывалит 40. И так со всеми врагами. Такое нововведение добавляет игре немалую остроту и динамизм.

Бонус №3. Сборник карт для Quake 4 — Quakemas

Перед наступлением этого года работники доблестной Raven Software порадовали всех фанатов своей новой игры рождественским сборником карт. Они даже назвали его почти так же, как английское слово Christmas (Рождество). В праздничном наборе три отменных карты, сделанных бывальными ветеранами индустрии. Называются они **Railed**, **Tremors** и **Campgrounds Redux**.

ИНТЕРЕСНОСТИ

Сборник мультиплеерных карт для Quake 4



▲ Вот так выглядит обновленная The Rose

«» Перед вами отменный сборник из восьми карт. Его автор под ником FPS заново переделал все оригинальные карты, добавил в некоторых местах контрольные точки, изменил освещение всех уровней и внес множество других полезных перемен. Мы уверены, что новые карты понравятся вам больше старых.

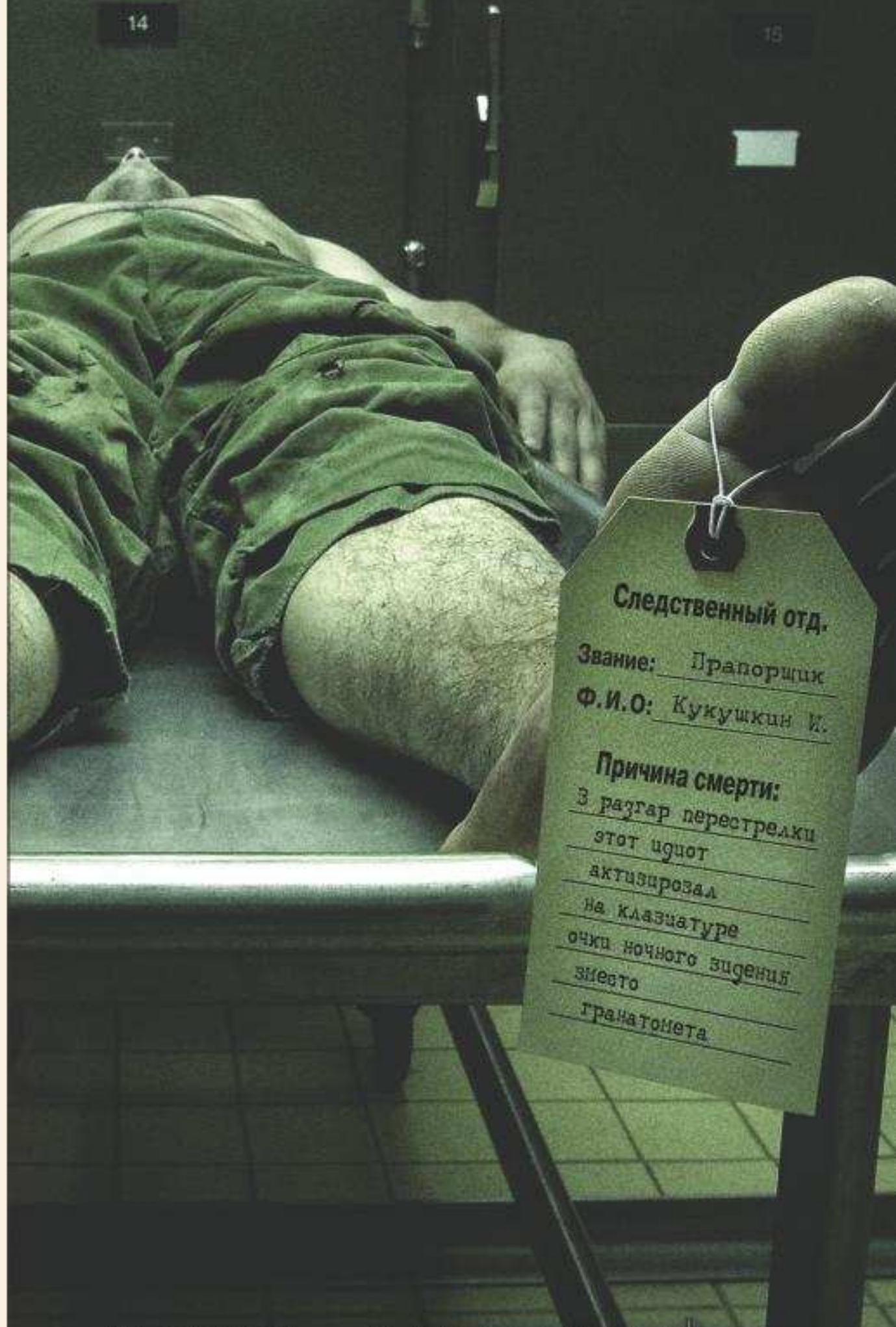
Бесплатная игра Neocron Arcade: The N.M.E. Project



▲ Бесплатная игра Neocron Arcade: The N.M.E. Project

«» Предлагаем вам сыграть в бесплатную игру по мотивам MMORPG **Neocron 2: Beyond the Dome**. Собственно говоря, эта аркадная стрелялка, похожая на **Alien Invasion**, как раз и рекламирует упомянутую ролевую игру. В отличие от телевизионной, эта реклама вам понравится, потому что быть в шкуре мистера и миссис Джонс и постреливать по лезущим из всех щелей жукам, растениям и прочим невообразимым тварям — приятно и увлекательно.

БЕЗ ZBOARD ТЫ ПРОСТО ЖАРЕННЫЙ КУСОК МЯСА



ТВОЕ СМЕРТЕЛЬНОЕ ОРУЖИЕ

www.zboard.ru



ВЕСЕЛОСТИ

Что: Семь shareware-игр
Где брать: Раздел «Веселости»



Встречайте очаровательную оптимистичную игрушку под названием **Flying Leo**. Представьте себе маленького человечка, которого разработчики нарядили в одежду воздухоплатователя, посадили в планер, который сконструировал еще сам великий Леонардо, и запустили в облака. Хотя, возможно, это он сам и есть. Неважно, главное, что управлять им будете вы. Цель ваша: паря в потоках воздуха, собирать монетки, различные бонусы и зеркала. Закончив сбор средств, найдите большое зеркало, нырните в него и продолжите то же самое, но в другом антураже. А чтобы вам было совсем не скучно, на каждом этапе размещены пушки и драконы, жаждущие в клочки порвать вашего щуплого авиатора.

Рядом с ней разместились отменные работы — **Battle Castles**, **Caramba**, **Insperation**, **Legend of Alladin**, **Mahjong Holidays 2005** и **Paper Ball**.

DEATHZONE

Day of Defeat: Source

Что: Одиннадцать карт
Где брать: DeathZone



Дебютант нашей DeathZone — **Day of Defeat: Source** — обзавелся уже целой кучей отменных дополнений, и лучшие из них представлены на нашем диске. Почетное звание флага подбора получила карта **Chicago**, которая, как явствует из названия, переносит вас в американский город Чикаго. На его улицах разбросано просто-таки неприличное количество разбитых автомобилей, за которыми вы можете спрятаться и метко закидать зазевавшегося врага гранатами. Домов здесь, как и в настоящем городе, считать не пересчитать, так что вы можете расстреливать супостатов прямо в гостиных, кухнях и

ванных комнатах. Одним словом — все зависит от вас и вашей богатой фантазии. При желании можно устроить нечто наподобие GTA. Дерзайте!

Также вас ждут не дожудся и другие карты: **Aterna**, **Battlecreek**, **Chyard**, **Forest fortress**, **Froust**, **Holdsted**, **Mountain**, **Poolday**, **Resistance** и **Snow battlefield final**.

Counter-Strike: Source

Что: Три карты, девять моделей оружия, семь скинов игрока
Где брать: DeathZone



Время идет, и все новые авторы карт и модификаций, да и профессиональные игроки, переходят с обычного Counter-Strike на его нового собрата по прозвищу Source. За прошедший месяц народные умельцы не сидели на месте и наделали полным-полно карт, моделей оружия и персонажей. Прежде всего сыграйте на **de_cpl_fire** — карте, на которой лили кровь участники популярных киберспортивных чемпионатов. Авторы сделали ее точную копию на движке Source, и обновленный вариант, прямо скажем, радует глаз — тут вам и модные спецэффекты, и красивые декорации.

Также не упустите из виду и качественные модели оружия. В нынешней подборке вы встретите два качественных револьвера, а также несколько детализированных пистолетов. Порадуют вас и шесть новых «шкур» для моделей игроков на пару с моделями заложников **Korin**, до неузнаваемости изменяющих старых хрычей-профессоров оригинальной игры.

Call of Duty 2

Что: Двенадцать модификаций
Где брать: DeathZone



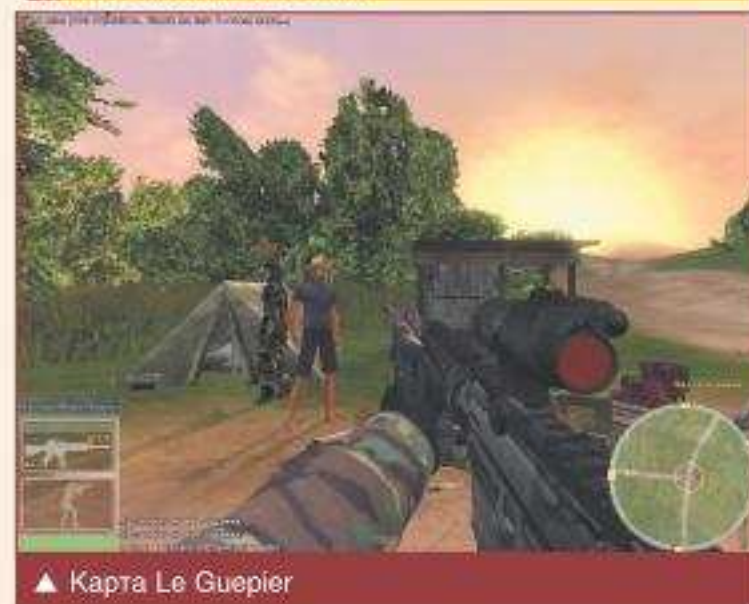
В этой подборке вас ждет двенадцать разнообразнейших модификаций для лучшего шутера на тему Второй мировой. Прежде всего попробуйте мод, добавляющий в игру новый режим сражений — **Zombies**. Действие всех карт теперь происходит темной ночью, местность покрывается густым туманом, а на улицы городов выходят зомби и охотники на них. В качестве ходячих трупов — нацисты, предпочитающие рукопашный бой и обладаю-

щие двойным запасом здоровья. Охотники, как вы уже догадались, — союзники, вооруженные пистолетами с увеличенным магазином. Цель мертвяков — превратить всех охотников в таких же, как они. Ну а задача тех, соответственно, помешать этому, загнав недобитых трупов обратно в могилы. Как видите, модификация весьма интересная и определенно заслуживает вашего внимания.

Кроме того, не пропустите одиннадцать других великолепных модификаций.

Joint Operations

Что: Одна модификация, одиннадцать карт
Где брать: DeathZone



Le Guepier — великолепная кооперативная карта, отличающаяся хорошим дизайном и интересным заданием. Действие миссии разворачивается в Северной Африке. Местные повстанцы где-то достали химическое оружие и, как водится, планируют в скором времени его применить. Вы — один из бойцов отряда специального назначения, которому поручено обезвредить бомбы и выжить в хорошо охраняемой сепаратистами местности.

Не пропустите и другие карты, а также не забудьте про новую версию модификации **Doe Sound Enhancement**, добавляющей в игру более реалистичные звуки.

Quake 4

Что: Одиннадцать карт
Где брать: DeathZone



Старичок **Quake 3**, довольный своей долгой жизнью на нашем диске, ушел на пенсию, передав свое место внуку-тинейджеру **Quake 4**, который уже сейчас может похвастаться уймой отличных модификаций. Лучшая в нынешней подборке — карта **Prantic**. На ней есть все то, что радовало вас в **Quake 3**: море лавы, узкие мостики, опасные обрывы, многочисленные телепорты, коридоры и запутанные места. Пожалуй, единственный минус этой работы в том, что хорошее оружие так ловко запрятано, что найти его под силу далеко не каждому. Однако это с лихвой восполняется отличным, почти профессиональным дизайном. Небольшие помещения

сменяются коридорами, а те, в свою очередь, узенькими мостиками, протянутыми над озерами с лавой. Они, кстати говоря, основная опасность на карте: одно неловкое движение — и родственники уже покупают белые тапочки.

Помимо нее мы приготовили для вас и другие карты: **Aerowalk**, **Boneyards**, **Chaos Pit**, **Face off**, **Launchpad**, **Minidm**, **New**, **Rolad**, **Shze Air** и **ToDxzIn**.

ПАТЧИ

Что: 9 патчей
Где брать: Раздел «Патчи»

Представляем новую партию обновлений для многих недавно вышедших игр. Самый ожидаемый измученными геймерами предназначен для третьих «Корсаров». Заплата исправит 44 ошибки, которыми полнится эта пиратская сага.

Вот полный список всех патчей, поселившихся в новой подборке:

- 📀 **Вивисектор: Зверь внутри**
Версия 1.1. Наш рейтинг: 4/5
- 📀 **Казаки: Снова война**
Версия 1.36. Наш рейтинг: 4/5
- 📀 **Корсары III**
Версия 1.03. Наш рейтинг: 4/5
- 📀 **Периметр**
Версия 1.02. Наш рейтинг: 5/5
- 📀 **Звездное наследие 1. «Черная кобра»**
Версия 1.10. Наш рейтинг: 4/5
- 📀 **Civilization IV**
Версия 1.09. Наш рейтинг: 4/5
- 📀 **Homeworld Gold**
Версия 2.00. Наш рейтинг: 3/5
- 📀 **Need for Speed: Most Wanted**
Версия 1.3. Наш рейтинг: 4/5
- 📀 **The Movies**
Версия 1.1. Наш рейтинг: 3/5

ДЕМОБЛОК

Напоминаем, что помимо описанных демоверсий вы можете встретить в этой рубрике те, которые вышли, когда журнал уже ушел в печать. Если в это время выйдет давно ожидаемая демоверсия потенциального хита, она запросто может оказаться на нашем CD/DVD, если для нее найдется место. Так что держите ухо востро и внимательно изучайте «Демоблок». Есть шанс найти самое интересное и свежее.

Takeda 2



Жанр: Стратегия ♦ **Разработчик:** Magitech Corporation ♦ **Издатель:** Логрус ♦ **Издатель в России:** 1 С ♦ **Похожесть:** Shogun: Total War, Medieval: Total War, Rome: Total War ♦ **Системные требования:** CPU 1,5 GHz, 512 Mb, 32 Mb Video ♦ **В демоверсии:** Три сражения ♦ **Размер:** 372 Мб ♦ **Где брать:** Демоблок/Темы

МАНУЛЯ

ТЕМА DVD:
Far Cry — Vehicles Pack



ТЕМЫ КОМПАКТА:
Nations at War: Battlefield 2



ВИДЕОМАНИЯ:
Мировой эксклюзив
— Heroes of Might & Magic 5



ДЕМОБЛОК:
Takeda 2



ТЕМЫ КОМПАКТА:
PES Access 2006 Europe: Pro
Evolution Soccer 5



ВИДЕОМАНИЯ:
Xbox 360 — Наши впечатления



ИГРОВАЯ ЗОНА:
Westfall III — Карта The Garden



ТЕМА DVD:
Unreal Tournament 2004:
Patch of Vengeance



ТЕМЫ КОМПАКТА:
Dead Sector Source: Half-Life 2



ВИДЕОМАНИЯ-ДЕМО-ВЕРСИИ • КОДЕКС • СОФТ И ЖЕЛЕЗНЫЙ СОФТ
ИГРОВАЯ ЗОНА • ИЗ ПЕРВЫХ РУК • РУКОВОДСТВА И ПРОХОЖДЕНИЯ
КИБЕРСПОРТ • ОНЛАЙНОВЫЕ ИГРЫ • МАШИНА ВРЕМЕНИ И МНОГОЕ ДРУГОЕ

ВИДЕОМАНИЯ
МИРОВОЙ ЭКСКЛЮЗИВ —
HEROES OF MIGHT & MAGIC 5
XBOX 360 — НАШИ ВПЕЧАТЛЕНИЯ
PRE-PORTVIEW — CALL OF DUTY
DARK CORNERS OF THE EARTH
МИРОВОЙ ЭКСКЛЮЗИВ — CRYSIS
ТЕМЫ КОМПАКТА
DEAD SECTOR SOURCE: HALF-LIFE 2
PRO EVOLUTION SOCCER 5: ACCESS 2006 EUROPE
BATTLEFIELD 2: NATIONS AT WAR
ТЕМЫ DVD
UNREAL TOURNAMENT 2004 — PATCH OF VENGEANCE
FAR CRY: VEHICLES PACK
CIVILIZATION IV — СЦЕНАРИЙ THE EUROPEAN EMPIRES
HALF-LIFE 2: КАРТА STRANGE HAPPENINGS TEACHER
BATTLEFIELD 2: КАРТА OMANA
QUAKE 4: КАРТА AT WARZONE
AGE OF EMPIRES III — СЦЕНАРИЙ HOMELAND
GTA: SAN ANDREAS: НАБОР ОРУЖИЯ JAWA MOJO ARSENAL
BLIZZARD II — КАРТА VICTIM 2
BLACK AND WHITE 2: МОДИФИКАЦИЯ AZTEC
И МНОГОЕ ДРУГОЕ...

МАНУЛЯ

ЖИЗНЬ — ИГРА, А НАСТОЯЩАЯ ИГРА — ВСЕГДА МАНИЯ



www.igromania.ru

№02
101
2006

ИГРОМАНУА

КИБЕРСПОРТ

Записи игр

- WCG 2005, ASUS Autumn 2005
- Киберспортивный софт
- Advanced Warcraft 3 Configurator, BattleLauncher 1.1.2, CSE Demoplayer 4.0, Demos Menu 1.12, iK's DemoWatcher 1.7, Seismovision 2.28, SK Player 1.1

ИНТЕРЕСНОСТИ

- Сборник мультиплеерных карт для Quake 4, Бесплатная игра Neocron Arcade: The N.M.E. Project

РУКОВОДСТВА И ПРОХОЖДЕНИЯ

- «Бригада Е5: Новый альманх», «В тылу врага. Диверсанты», Daemons: Зов смерти, Dungeon Siege 2, Fable: The Lost Chapters, Neverwinter Nights, Cornucopia Nights

© ИГРОМАНУА

ПО ЖУРНАЛУ

Внекоммерция

- Кольцо Власти: варгейм с миниатюрами, Vegas Showdown: Настольная игра, AD&D: Mystara, Dungeons & Dragons: Module, Dungeons & Dragons: Sheets, A Game of Thrones TCG, Берсерк, Magic: The Gathering

ДЕМОВЕРСИИ

- Keepsake
- Robohordes
- Takeda 2

ПАТЧИ

- Вивисектор: Зверь внутри
- Казак: снова война
- Корсары III
- Периметр
- Звездное наследие-1, «Черная кобра»
- Civilization IV
- Homeworld Gold
- Need For Speed: Most Wanted
- Operation Flashpoint
- The Movies

ЖЕЛЕЗНЫЙ СОФТ

Видеокарты

- ATI Catalyst 5.13
- Gainward ExpTool 3.35
- NVIDIA ForceWare 61.98
- NIBitor 2.6
- PowerStrip 3.63
- RivaTuner 2.0 RC15.8
- Манипуляторы
- Logitech G15 1.01
- Материнские платы
- MSI PC Alert 4.1.1.0
- Оптическое приводы и жесткие диски
- DVDInfoPro 4.50

ВСЕЛЮЩИ

- Battle Castles, Caramba, Flying Leo, Inspiration, Legend of Alladin, Mahjong Holidays 2005, и Paper Ball

БОНУСЫ «Игровой зоны»

- Empires №1. Карта для Age of Empires III— Winter Wonderland
- Бонус №2. Модификация для Serious Sam 2: X2 Extra Enemies
- Бонус №3. Сборник карт для Quake 4 — Quake4maps

DEATHZONE

- Call of Duty 2
- Counter-Strike: Source
- Day of Defeat: Source
- Joint Operations
- Quake IV

СООТВЕТСТВУЮЩИЙ НАБОР

ГВОЗДИ НАБОРА

- Quintura Search 1.0

СВЕЖАТИНА!

- DiskInternals Uneraser 2.3, Flock Developer Preview 0.4.10, Internet Password Recovery 1.3, MagicTweak 3.10, Mozilla Firefox 1.5, pdf995 Suite, Photo Frames 1.24

К СТАТЬЕ «ОТСЕКАЯ ЛИШЬ»

- На диске этого номера вы найдете полный набор анимированных программ, описанных в статье «Отсекая лишнее». Это: Ad Muncher, AdScalper, P2P Doctor, PopUp-Dummy!, PopUp Blocker, Browser Hijack Retaliator, Safe Surfer и xP AntiSpv.

ИГРОМАНСКИЙ СТАНДАРТ

- Ad-Aware 1.05, Adobe Reader 7.05 (в комплекте с Adobe Reader SpeedUp 1.32), DirectX 9.0c, DivX 6.0, DOSBox 0.63, Download Master, Fraps 2.7.2, Kaspersky Antivirus Personal 5.0, Kaspersky Anti-Hacker 1.8, ICQ (Lite 5.03 и Pro 2003b), K-Lite Mega Codec Pack 1.45, Light Alloy 3.4, Macromedia Flash Player 8.0, Microsoft .NET Framework 2.0, Process Explorer 9.25, QuickTime 7.0.3, RAD Video Tools, Spybot — Search & Destroy 1.4, System Mechanic Professional 6.0, Total Commander 6.53, VobSub 2.23, Winamp 5.12 и WinRAR 3.51.

ВИДЕОМАНИЯ

- МИРОВОЙ ЭКСКЛЮЗИВ — HEROES OF MIGHT & MAGIC 5
- XBOX 360 — НАШИ ВПЕЧАТЛЕНИЯ
- PRE-PORTVIEW — CALL OF DUTY: HELLBORE
- МИРОВОЙ ЭКСКЛЮЗИВ — CRUDDAY

ТЕМЫ КОМПАКТА

- HALF-LIFE 2: DEAD SECTOR SOURCE
- BATTLEFIELD 2: NATIONS AT WAR
- PRO EVOLUTION SOCCER 5: PES ACCESS 2006 EUROPE

ТЕМЫ DVD

- UNREAL TOURNAMENT 2004 — PATCH OF VENGEANCE
- FAR CRY: VEHICLES PACK

ИГРОВАЯ ЗОНА

Лучшее для игр:

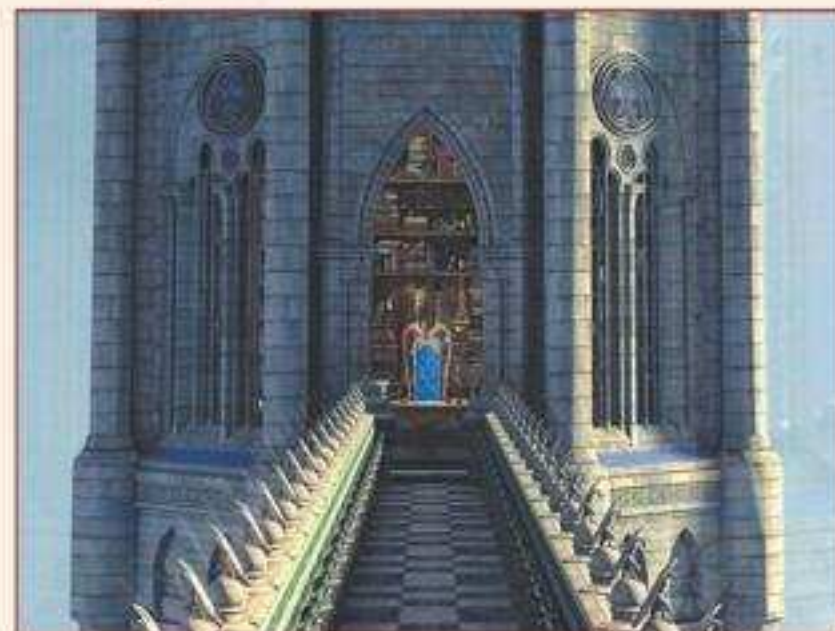
- №1. Civilization IV
- №2. Quake 4
- №3. Age of Empires III
- №4. Блицберг II
- №5. Black and White 2
- №6. GTA: San Andreas
- №7. FIFA 06
- №8. Pro Evolution Soccer 5
- №9. ТрехМания Sunrise
- №10. Battlefield 2
- №11. The Sims 2
- №12. Half-Life 2
- №13. Operation Flashpoint
- №14. Earth 2160
- №15. Doom 3
- №16. The Elder Scrolls III: Morrowind
- №17. Warcraft III
- №18. Heroes of Might and Magic
- №19. Ил-2 Штурмовик: Забытые сражения — Асы в небе — Перл-Харбор
- №20. Far Cry
- №21. Mafia: The City of Lost Heaven (Matrim)
- №22. Unreal Tournament 2004
- №23. The Lord of the Rings: The Battle for Middle-Earth
- №24. Warhammer 40 000: Dawn of War — Winter Assault
- №25. Star Wars: Battlefront



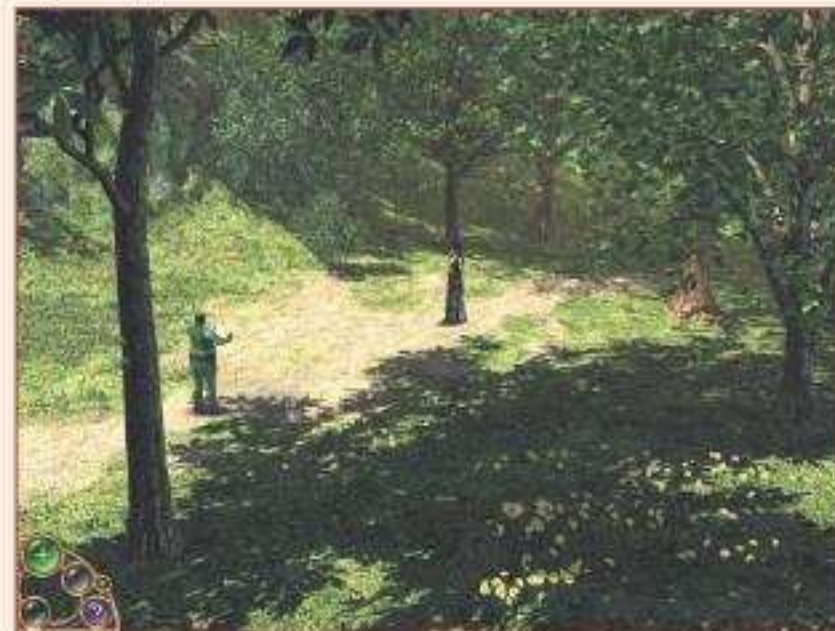
Эта игра для отпетых фанатов стратегий в духе серии **Total War**. Время действия — Средневековье. Место — Страна восходящего солнца, погруженная в трясину смут и гражданских войн. Вы вольны возглавить одну из трех противоборствующих партий и привести ее к полному господству над страной.

Геймплей вполне себе ничего — на стратегической карте ваш сегун разруливает экономику и политикой, а когда наступает час битвы, правитель переносится на поле боя, где непосредственно руководит действиями армии в глобальных и интересных сражениях. Но вот графика здесь мощно отстает от красот, виденных вами в **Rome: Total War**, в особенности по части прорисовки юнитов. Здесь они двухмерны и скорее похожи на своих собратьев из **Medieval: Total War** двухлетней давности.

Keepsake



Жанр: Adventure ♦ **Разработчик:** Wicked Studios ♦ **Издатель:** The Adventure Company ♦ **Похожесть:** Myst, Mysterious Journey 2: Chameleon, Sentinel: Descendants in Time ♦ **Системные требования:** 1 GHz, 512 Mb, 32 Mb Video ♦ **В демоверсии:** Первые локации игры ♦ **Размер:** 242 Мб ♦ **Где брать:** ДемоБлок/Темы



Новая адвенчура в жанре фэнтези от немецкой студии Wicked Studios. Сюжет ее вкратце таков. Миловидная барышня с красивым именем Лидия приезжает в магическую школу Дрегонвэйл, в которой она некогда училась, для того, чтобы пови-



даться со старым другом. Приехав, она с удивлением обнаруживает, что школа заброшена, все исчезли, а о ее друге напоминает только кукла, некогда подаренная ею в напоминание о себе. И что же ей делать. Конечно же, найти дорогого товарища и разгадать тайну школы волшебства. В самом деле — не предавать же ей старую дружбу.

Robohordes



Жанр: Action ♦ Разработчик: Naked Sky Entertainment ♦ Системные требования:

Genuine Intel® 3ghz Hyper-Threading Technology, 512 Mb, GeForce 6 200 ♦ В демо-версии: Один уровень ♦ Размер: 234 Мбайт ♦ Где брать: ДемоБлок/Темы

Весьма занятный экшен про железных суперпродвинутых роботов. Родился он как демонстрация возможностей процессора Intel Pentium 4 с новейшей технологией Hyper-Threading, а сейчас вылился в самостоятельный игровой проект. Помимо аркадного веселого геймплея, его главное достоинство в том, что он впервые использует новейший



движок Unreal Engine 3 и физический движок PhysX. Поэтому, если у вас уже есть нужный для игры процессор, не упустите возможность взглянуть на новые графические горизонты, открывающиеся в игровой индустрии.

РУКОВОДСТВА И ПРОХОЖДЕНИЯ

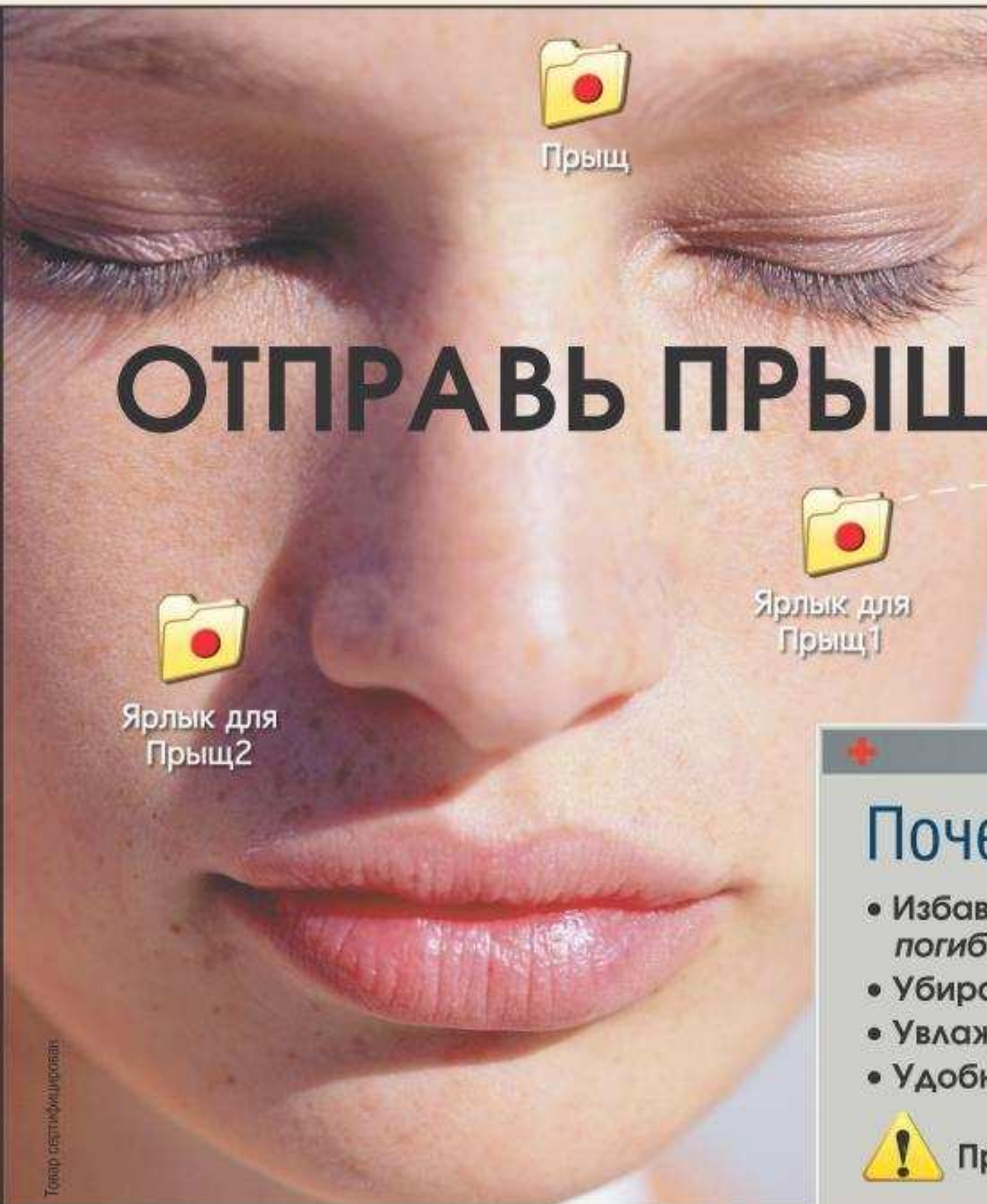
Нашим издательским домом выпускается крупнейший в России профессиональный журнал руководств и прохождений — «Лучшие компьютерные игры». Спустя два месяца после выхода очередного его номера руководства и прохождения публикуются на CD и DVD «Игромании», а также на сайтах www.igromania.ru и www.lki.ru.

Материалы являются собственностью нашего издательского дома и не могут быть опубликованы где-либо без нашего письменного разрешения.

На нынешних CD и DVD вас ждут руководства и прохождения из декабрьского номера «Лучших компьютерных игр»:

«Блицкриг 2», Age of Empires III, Black & White 2, Dragonshard, Fahrenheit, F.E.A.R., Myst 5: End of Ages, Rome Total War: Barbarian Invasion, Warhammer 40 000: Dawn of War — Winter Assault, X-Men Legends 2: Rise of Apocalypse.

Как обычно, напоминаем, что материалы публикуются на игроманских дисках в частично урезанной версии, а именно: мы не ставим различные мелкие изображения, которые были по тексту, и всякое прочее по мелочи.



Прыщ

Ярлык для Прыщ2

Ярлык для Прыщ1

Корзина

ОТПРАВЬ ПРЫЩИ В КОРЗИНУ!

Почему БАЗИРОН® АС?

- Избавляет от прыщей (через 7 дней погибает 94% болезнетворных бактерий)
- Убирает излишки кожного сала
- Увлажняет кожу
- Удобно применять (1 раз в день)



Продается исключительно в аптеках



Лучшее средство для лечения угрей

RU



Регистрационное удостоверение
П № 014/057/01-2002 от 03.06.2002 до 03.06.2007

КРУГЛЫЙ МЕСЯЦ



Декабрь в редакции «Видеомании», безусловно, стал месяцем новой консоли от **Microsoft**. Ей были посвящены и выпуски ТВ-передачи, и личное время сотрудников. Последнее — почти целиком. Что сказать — **Xbox 360** стал сюрпризом... невероятным сюрпризом для нас. Даже несмотря на то, что стартовая линейка, вполне ожидаемо, не тянет на next-gen, Microsoft уже удалось совершить огромную революцию в индустрии. То, что они сделали в новом Xbox Live, выдвигает само определение «гейминга» на совершенно новый уровень. Отныне ты не один в своей комнате. Каждую секунду, независимо от того, что ты делаешь, вокруг тебя миллионы таких же. И ты ощущаешь это каждую секунду. Но довольно — все подробности в нашем сюжете.

Вместе с появлением Xbox 360 назрела необходимость потихоньку наращивать вычислительные видеомощности для работы с HD-форматами. Что это означает? Ну, кроме того, что в ближайшем будущем от нас стоит ожидать собственного HD-видео, еще и улучшения качества некоторых обычных материалов: даже закодированные в стандартные разрешения такие ролики будут выглядеть куда более привлекательно.

Далее. В этом месяце выйдут новые серии «Финального отсчета» по главной российской игре-2006 — **Heroes of Might & Magic 5**. Да, гарантировать не могу, но вероятно их будет две.

Увидит продолжение и pre-портвью по одной из лучших адвенчур 2005 года — **Call of Cthulhu: Dark Corners of the Earth**. И поверьте — оно еще страшнее, чем первое. Плюс мы очень хотим перевести первую часть на русский язык. Сможем ли в связи с новогодней чехардой или нет — посмотрим. Да, и еще о переводах — вторая часть чумовой машинимы **P.A.N.I.C.S.** также на нашем диске.

Еще есть планы сделать pre-портвью **Condemned: Criminal Origins** — еще одного экшена от **Monolith**. Как и **F.E.A.R.**, **Condemned** уникальная в определенном смысле игра. Никакой другой экшен не может похвастаться столь brutальными схватками от первого лица, изощренным насилием и мерзкой атмосферой. Проблемы, правда, у игры те же, что у **F.E.A.R.**, однако все равно — выдающийся проект.

Ну и напоследок вас ждет еще один мировой эксклюзив — на этот раз по игре **Crushday**. О ней вы также, как и о **ParaWorld**, наверное, мало что слышали, но она от того менее интереснее не становится. Мы встретились с ее создателями и всласть погоняли на машинах, повзвывая их и записали все это на видео.

Антон Логвинов, редактор «Видеомании»
video@igromania.ru

**МИРОВОЙ ЭКСКЛЮЗИВ —
HEROES OF MIGHT & MAGIC V**

Что: Очередной сюрприз от «Видеомании». В ближайшие месяцы наши зрители увидят ряд сюжетов о главном PC-проекте будущего года.
Когда: В конце месяца на DVD.
Зачем: Вступление, не лишенное интересных фактов.



ИГРОМАНИЯ НА TV

Как вы уже знаете, «Видеомания» отправилась на ТВ. В начале ноября состоялась премьера первой профессиональной ТВ-программы от крупнейшего игрового журнала. Это такая мини-«Видеомания» раз в неделю. Проект создается нами на 100%. Если вы смотрели хоть одну передачу об играх на ТВ, то знаете, что большинство из них, мягко говоря, весьма далеки от идеала. Вот мы и подумали, что пора этому положить конец. Каждую неделю в телевизионной версии «Игромании» — интервью с разработчиками, видеонюжноты и свежие обзоры. Конечно, большинство материалов вы увидите и на наших CD/DVD в рубрике «Видеомания», даже в расширенном варианте... Однако оперативность у передачи ровно в четыре раза выше.

Место выхода — новый музыкальный канал альтернативной музыки А-Оле. И не спрашивайте, что это за чудо такое. На то канал и новый. Меж тем он правильный. Крутят там рок, метал и альтернативу круглыми сутками. Пока доступны лишь пользователям НТВ+, Cosmos-TV и прочих блюдецещателей. Как настроиться, смотрите на www.a1tv.ru.

Напоследок ответ на резонный вопрос: почему именно A-One? Все просто — это канал с 100% нашей аудиторией, руководство которого позволило сделать нам передачу полностью такой, какой мы хотим. То есть для настоящих геймеров, а не «усредненной» серой массы. Мы, конечно, понимаем, что смотреть ее смогут далеко не все. Но это, как всегда, только начало.

ВНИМАНИЕ! СУБТИТРЫ НА ДИСКЕ!

Интервью с иностранными разработчиками, а также многие материалы (например, пре-портвью) сопровождаются субтитрами. Для их отображения необходимо установить программу **VobSub**.

КАК ПРИСЛАТЬ СВОЮ РАБОТУ

Шаг 1. Напишите на video@igromania.ru письмо и расскажите о своем ролике.

Шаг 2. Мы дадим вам доступ на специальный ftp, где вы сможете разместить свою работу. Ролик должен быть помещен в архив. В архиве должен лежать текстовый файл с вашим именем и описанием ролика. Присылайте ролики в как можно более хорошем качестве. Совсем большие (по 300 Мб) не стоит, но иужи-

мать двадцать минут в 1 Мб не надо.

Шаг 3. Мы скачиваем, смотрим и решаем — пойдёт он на диск или нет. Если ролик нам понравился, то вы определенно увидите его в «Развлекательном канале». Да, посылая работу, убедитесь, что она соответствует качеству других работ, размещаемых в этой рубрике!

Примечание. При создании своих работ используйте только музыку из игр!

ТАКЖЕ В «ВИДЕОМАНИИ»

ВидеонОВОСТИ — ежемесячная порция нового игрового видео.

Репортажи — различные репортажи об играх.

Демотеатр — геймплейные и HDTV-ролики из будущих игр.

Pre-portview — обзоры будущих портов с консолей.

Рекламная пауза — ТВ-споты популярных игр и консолей. Смешные и серьезные.

Видеообзоры — рецензии на главные игры месяца.

Развлекательный канал — клипы, лучшие интро из игр и различные монтажные ролики.



МИРОВОЙ ЭКСКЛЮЗИВ — CRASHDAY

Что: Взрывная аркада с пушками. Burnout встретил TrackMania, и вместе они вспомнили Carmageddon.

Когда: На DVD в конце января, в 2006-м на прилавках.

Зачем: Мы отправились к разработчикам в гости и узнали все подробности об одном из самых эффективных отечественных проектов.



НИКАКИХ ГРАНИЦ
И ПОДЗАГРУЗОК

Безбашенный ЭКСТРИМ
на БЕСПРЕДЕЛЬНЫХ просторах
СКЕЙТИНГА

TONY HAWK'S AMERICAN WASTELAND™

th-american-wasteland.com

ЭКСКЛЮЗИВНЫЙ
САУНДТРЕК
С УЧАСТИЕМ
MY CHEMICAL ROMANCE,
FALL OUT BOY,
TAKING BACK SUNDAY
и других КЛАССИКОВ ПАНКА!



полная свобода передвижения



выберите по своему вкусу
внешность героя и доску



освойте новые эффектные трюки



Скейт или велосипед?
выбирайте сами

ASPYR.COM
TH-AMERICAN-WASTELAND.COM

Товар сертифицирован. По вопросам оптовых закупок обращаться по тел.: (095) 780 90 91, e-mail: buka@buka.ru

PC
CD-ROM
SOFTWARE



ASPYR

NEVERSOFT

ACTIVISION

© 2005 Activision Publishing, Inc. Activision is a registered trademark and THAW is a trademark of Activision Publishing, Inc. All rights reserved. Tony Hawk is a registered trademark of Tony Hawk, Inc. All rights reserved. PC version distributed by Aspyr Media under license from Activision. Developed by Neversoft Entertainment, Inc. All rights reserved. The ratings icon is a registered trademark of the Entertainment Software Association. Aspyr is a registered trademark of Aspyr Media, Inc., and the Aspyr star logo is a trademark of Aspyr Media, Inc. All other trademarks and trade names are the property of their respective owners.

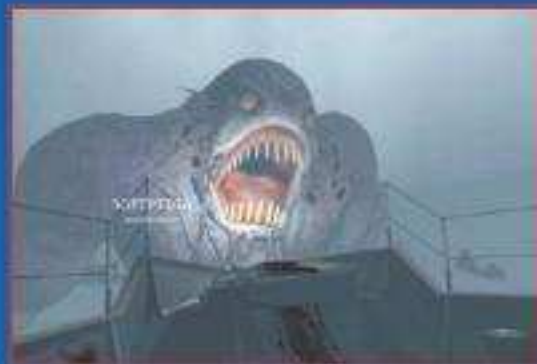
byka
BUKA ENTERTAINMENT
WWW.BUKA.RU

PRE-PORTVIEW — CALL OF CTNULHU: DARK CORNERS OF THE EARTH

Что: Один из самых больших долгожителей в истории оказался еще одним из самых лучших представителей жанра приключений.

Когда: В октябре на Xbox, в конце месяца на DVD, в марте на PC.

Зачем: Наряду с Fahrenheit, одна из лучших игр года. Страшная и атмосферная. О ней — наш большой сюжет.



PRE-PORTVIEW — CONDEMNED: CRIMINAL ORIGINS

Что: Невероятно жестокий экшен от Monolith, который разрабатывали одновременно с F.E.A.R..

Когда: В ноябре на Xbox 360, в конце месяца на DVD, в марте на PC.

Зачем: Редкая игра с брутальными драками от первого лица и невероятной атмосферой.



XBOX 360 — НАШИ ВПЕЧАТЛЕНИЯ



Что: Xbox 360 в руках «Видеомании». Впечатления из первых рук и рассказ о революционном Xbox Live.

Когда: В конце месяца на DVD.

Зачем: Чтобы не оставаться в темном царстве. Как минимум познавательный материал.



ИНТЕРВЬЮ — GT LEGENDS

Что: Эксклюзивное интервью «Игромании» с разработчиками одного из лучших автосимуляторов года.

Когда: В конце месяца на DVD.

Зачем: Если вы любите автосимуляторы, то других поводов и не нужно.



GTA: LIBERTY CITY STORIES

Что: Настоящая портативная GTA, приквел к революционной третьей части.

Когда: В конце месяца на DVD.

Зачем: Вы просили — мы рассказали.



ЛУЧШИЕ ИГРЫ 2005



Колесо времени движется вперед и, кажется, совсем не собирается останавливаться. Месяц февраль в журнале «Игромания», как обычно, — прощание с ушедшим годом, подведение итогов и расстановка финальных точек. С последним боем курантов, уже после того как выпито все шампанское, а добрый дед-мороз Владимир Владимирович закончил вещать из телевизора о том, куда и курсом каких реформ идет наша страна, наступает самое время оглянуться назад и посмотреть — а что же происходило в уже минувшем, две тысячи пятом году?

А происходило, друзья, много чего интересного. Например, игровые жанры — в том виде, в котором мы их знали, — окончательно смешались друг с другом, поэтому сегодня, ровно как и год назад, мы снова объявляем двадцатку лучших игр, распределяя призовые места исключительно по совокупности достоинств наших претендентов. Впрочем, многие из тех игр, которые по ряду причин не дотянули до звания «лучших из лучших», заслужили призовые места в наших многочисленных спецноминациях. Ну а кроме того, мы — основательно напрягши мозг — вспомнили десять наиболее ярких игровых моментов прошедшего года, а также связались с главными людьми отечественной игровой индустрии и спросили их: а что они, собственно, люди, делающие игры, думают о прошедшем годе, его лучших играх и вообще...

Итак, на протяжении следующих двадцати с лишним страниц вы узнаете все о самых красивых, самых интересных, самых технологичных, короче самых-самых «Лучших играх 2005 года». Встречайте бурными аплодисментами!



Александр
КУЗЬМЕНКО



Игорь
ВАРНАВСКИЙ



Андрей
АЛЕКСАНДРОВ



Степан
ЧЕЧУЛИН

20

СТАЛЬНЫЕ МОНСТРЫ

- Издатель/Издатель в России
Бука
- Разработчик
Lesta Studio
- Рецензия
«Игромания» №1'2006

Летят самолеты — салют студии «Леста»! Плывут пароходы — салют студии «Леста»! За что? Да за самый настоящий переворот в мире игр «про Вторую мировую». Скажите, много ли вы видели стратегий, действие которых происходит в сороковые годы прошлого века на Тихоокеанском театре военных действий, где в смертельной схватке схлестнулись США и Япония? То-то же!

«Стальные монстры» совершенно не похожи на почти все остальные проекты, во-



шедшие в эту двадцатку. Эта игра не так уж и приветлива к геймерам — на ее освоение придется потратить долгие и не самые приятные часы. Эта игра сложна и местами непонятна, она с первых же минут обрушивается всем своим весом, заставляя одновременно патрулировать морские просторы, осваивать новые базы, строить флот, возиться со снабжением, да еще и планировать бюджет. Эта игра, наконец, не порадует нас лихим сюжетом: все, что есть, — глобальная кампания и несколько одиночных миссий.

Но у «Стальных монстров» есть другое преимущество — они по-настоящему оригинальны. Нигде больше вы не сможете построить и укомплектовать флот, подвести его к Перл-Харбору, выбрать судам построение, раздать им приказы, а потом, на одном из бомбардировщиков, наброситься на японцев. Да-да, именно японцев — в «Стальных монстрах» история полностью подвластна вам. — А.А.

19

MYST V: END OF AGES

- Издатель/Издатель в России
Ubisoft/Бука
- Разработчик
Cyan Worlds
- Рецензия
«Игромания» №10'2005

Myst V — это не просто последняя часть одного из величайших (хотя к черту «одного из» — просто величайшего) квестового сериала, это еще и конец великой эпохи. Той эпохи, когда игры были большими, люди умели удивляться, а на одном компакт-диске с легкостью умещались параллельные вселенные.

Сейчас — во времена шейдеров, быстрых скоростей и двухслойных DVD — **Myst** со всей своей концепцией «неторопливого и вдумчивого квеста» выглядит как



чудаковатый гость из прошлого. Кому, блин, сдалась вся эта телега с «миром волшебных книг» и «медитацией над манускриптами», когда на компьютере каждого юного падавана уже есть простая как три копейки, но не менее интересная игра **GTA: San Andreas**?

«Мист» — слишком умная, слишком сложная и интеллигентная игра для того, чтобы выжить в бурных водоворотах современной индустрии. Она, собственно, и не выжила: **End of Ages** официально объявлена последним проектом под маркой **Myst** и никаких продолжений уже не предвидится.

Проиграв битву маркетинговых технологий, растеряв миллионы поклонников и вообще идейно устарев, «Мист» тем не менее умирает с истинно самурайским достоинством. Потеряв все, он сумел сохранить лицо: пятая часть стала лебединой песней сериала и лучшим «классическим» квестом этого года. — А.К.

18

STAR WARS: REPUBLIC COMMANDO

- Издатель/Издатель в России
LucasArts Entertainment
- Разработчик
LucasArts Entertainment
- Рецензия
«Игромания» №5'2005

Можно сколько угодно кривить губу, заявляя, что **LucasArts Entertainment** нещадно эксплуатирует мир «Звездных войн» и сотрудники этой студии давно уже разучились создавать хорошие игры по мотивам этой легендарной вселенной, но никто не станет спорить, что **Republic Commando** — это, пожалуй, один из лучших экшенов 2005 года — и заслуга в этом граждан из LucasArts Entertainment бесспорна.

И пускай тут нет Силы



и джедаев, нет надоевших «желтых строк», которые уползают в космос, но зато есть действительно адреналиновые сражения, сплоченная команда республиканского спецназа и множество таких сцен, которые никогда не сотрутся из нашей памяти.

Именно в **Republic Commando** мы увидели не только то, как должны правильно работать напарники, но и во всей красе узрели настоящий, чертовски brutalный рукопашный бой — когда вламываешься с воплями в плотные ряды тварей, парой взмахов табельным ножом отправляешь на тот свет три-четыре гадины, после чего на стекле шлема — вязкая слизь, в душе — ликование победы.

Republic Commando подарила нам настолько шикарный геймплей и такие незабываемые приключения в мире «Звездных войн», что мы здесь и сейчас признаемся ей в нашей любви. — С.Ч.

17

QUAKE 4

- Издатель/Издатель в России
Activision/1C
- Разработчик
Raven Software
- Рецензия
«Игромания» №12'2005

Пять-шесть лет назад 17-е место для игры из серии **Quake** было бы воспринято как оскорбление. Увы, но сегодня это реальность. **id Software** из локомотива шутеростроения превратилась в прицепной вагон, Кармак восхищается возможностями мобильных и приставок нового поколения, а разработкой игр по брендам **id** занимается производственная артель **Raven Software**. «Вороны» — это такие спившиеся интеллигенты от игровой индустрии.



Когда-то они делали гениальные игры, сейчас — ладные и качественные, но без искры, без задоринки, с нулевым содержанием холестерина и новых идей. **Quake 4** — живой тому пример. Красивый, быстрый, атмосферный, но слишком классический шутер. Здесь нет умных противников и замедления (как в **F.E.A.R.**), регенерирующегося здоровья (как в **Halo 2** и **Call of Duty 2**) и необычного оружия (как в **Half-Life 2**), рукопашных драк и стелс-экшена (как в **Chronicles of Riddick**), возможности выглядывать из-за угла (как в **No One Lives Forever 2**) и транспортных средств (те, что есть, ничего кроме смеха не вызывают). В **Quake 4** есть только хождения по коридорам и дурацкие аркадные вставки — а мы этим пресытились уже много лет назад. Другое дело, что эти самые хождения сделаны лучше, чем в любом другом классическом шутере. — И.В.

16

PSYCHONAUTS

- Издатель/Издатель в России
Majesco/Бука
- Разработчик
Double Fine Productions
- Рецензия
«Игромания» №7/2006

В итогах года зарубежных изданий часто встречается графа «Лучшая игра, в которую никто не играл». Ее присуждают проектам, получившим высокие награды в прессе, но провалившимся в продажах. **Psychonauts** — из их числа. Все в ней вроде бы хорошо: отличный платформер с хорошим сюжетом, срывающим крышу дизайном, безупречной озвучкой и Тимом Шафером в титрах (создатель **Grim Fandango** и еще прорвы **LucasArt**'ов-



ских квестов). А какие там были уровни! Парящий в пространстве черно-белый куб, угарная пародия на фильмы о Годзилле, американский пригород образца 1950-х годов, где перепутаны все законы Ньютона (дорога за ближайшим перекрестком может непременно повернуться на 90 градусов по горизонтали, а еще через пару домов — на 180 градусов по вертикали)...

И что в результате? В результате **Psychonauts** разошлась смехотворным тиражом (меньше 50 тысяч копий) и вогнала издателя в такую долговую яму, что тот теперь находится на грани банкротства. И виноваты в этом вовсе не покупатели, а (внимание, сюрприз!)... а сама игра. Все понимают, что сделана она очень качественно, но вот незадача — не цепляет и все, хоть ты тресни.

Хотя... может, это только мы такие привередливые? — И.В.

15

BATTLEFIELD 2

- Издатель/Издатель в России
Electronic Arts/Софт Клаб
- Разработчик
Digital Illusions
- Рецензия
«Игромания» №08/2005

Когда **Battlefield 2** еще только готовилась к выходу в свет, из офисов **Electronic Arts** на наши бедные головы буквально ежедневно обрушивался просто вал самых радужных обещаний. Нас дразнили потрясающе красивыми скриншотами и подманивали чертовски впечатляющими видеороликами, которые напоминали кадры из дорогого голливудского блокбастера... А потом игра вышла и оказалась не совсем тем, чего мы ожидали:



неплохая, но далеко не сногшибательная графика, обилие глюков и общая тормознутость, которую излечили только увесистые патчи. И при всем при том **Battlefield 2** все-таки стала главным сетевым экшеном года!

Строгое разделение бойцов на классы, жизненная необходимость слаженных действий всей команды, а также такие новые фишки, как «командирские функции» и четкое разделение на офицеров и простых бойцов, открыли в **Battlefield 2** такие стратегические глубины, что только держись. На первый взгляд геймплей остался прежним, однако суть его изменилась кардинально. Попросту говоря, он стал куда более интересным.

В общем, понятно, что именно **Battlefield 2** смог отхватить титул лучшего сетевого экшена года, подарив нам множество приятных часов. Достойное 15 место. — С.Ч.

РАЗОЧАРОВАНИЯ ГОДА

1 BROTHERS IN ARMS: ROAD TO HILL 30



Добравшись до этой номинации, мы впали в небольшой ступор: однозначных провалов в этом году вроде бы не было, а вот игр, в той или иной мере не оправдавших наши надежды, — сколько угодно. О том, что **Driv3r** будет отстоем, все знали задолго до ее выхода (консольная версия появилась еще в прошлом году). «**Корсары III**» и **Pariah** (которая «от создателей **Unreal**») никто особо не ждал, так что на звание «провал года» они тоже не тянут. **Playboy: The Mansion**? Увольте, не та весовая категория. **Firefly Studios' Stronghold 2**? Уже теплее, но все равно не то. А вот **Brothers in Arms** — са-

мое то. Сладкоголосые сирены-пиарщики усыпили нашу бдительность, а видеоролики, демонстрировавшие первый тактический шутер с человеческим управлением, убедили нас, что это будет настоящий хит. В результате же оказалось, что тактики в «Братьях...» ни на грош (каждый бой проходит по одной и той же схеме — пока одна половина команды отвлекает фашистов, другая заходит им в тыл), перестрелки безумно скучны, а графика устарела на несколько лет. В сиквеле **Brothers in Arms: Earned in Blood** (вышел всего через полгода), сделанном по принципу «тех же щей», ничего из этого исправлено не было. Какими соображениями руководствовалась западная пресса, выставившая в едином порыве безумия обеим играм совершенно заоблачные оценки (восемь-девять баллов), нам непонятно до сих пор. — И.В.

2 THE MATRIX: PATH OF NEO



Вторая по счету игра, где наблюдается самая большая вилка между ожиданиями и конечным результатом. Для **Shiny Entertainment** это был шанс вернуть себе доброе имя, изрядно подпорченное провалом **Enter the Matrix**. И шанс этот она, увы, упустила. В **Path of Neo** плохо абсолютно все: графика, геймплей, дизайн уровней и даже ролики. Хороша только боевая система, но оценить ее можно лишь при на-

личии геймпада. Кроличья нора, куда мы нырнули еще раз, вновь оказалась зловонной выгребной ямой. Может, стоило назвать игру Patch for Neo... — И.В.

3 SERIOUS SAM 2



Третье место в этой отнюдь не почетной «тоске позора» достается **Serious Sam 2**. Игра опросталась там, где все этого ждали меньше всего: продолжение

одного из самых динамичных шутеров в истории жанра страдает... от недостатка динамики! Виной тому, наверное, параллельная разработка под Xbox (геймпадом-то много не навоюешь), но почему таким недочетом не страдает **Painkiller** (тоже мультиплатформа)? И почему оружие такое дурацкое? Почему добрая половина уровней вызывает зевоту? Неужели **Croteam** банально «исписалась»? — И.В.

САМЫЕ НЕОБЫЧНЫЕ

1 DARWINIA



Знаете, мир PC-игр сейчас движется строго в двух направлениях.

С одной стороны, тысячи лошадей тянут его в направлении мегакорпораций и конгломератов разработчиков — огромных машин по производству «усредненных» игр, идеи которых испечены в недрах маркетинговых отделов.

С другой стороны, пара худых осликов стараются приблизить его к краям индивидуализма, когда в каждом проекте в первую очередь видна душа его создателей, а не цифры, полученные после десятка социологических исследований.

В роли этих «осликов»

выступают маленькие, практически ни от кого не зависящие команды разработчиков, которые не думают о прибыли (хотя многие их проекты вполне коммерческие), а стремятся, скорее, к самореализации.

Одна из самых старых таких команд — **Introversion Software**, несколько лет назад подарившая миру замечательный симулятор хакера **Uplink**. Прошло совсем немного времени, и они же преподнесли нам главное артхаус-открытие нынешнего года — «стратегию» **Darwinia**. Единственную, пожалуй, игру, где нельзя было проиграть. Где графика, скорее, была не средством доставить игроку наслаждение, а символом, несущим в себе множество смыслов.

И, конечно же, единственную игру, жанр которой журнал «Игромания» определил как «уникум». То есть что-то по-настоящему необычное. — А.А.

2 RAG DOLL KUNG FU



Люди, разработавшие **Rag Doll Kung Fu**, — представители нового, молодого поколения создателей «не таких» игр.

Марк Хейли очень долгое время оттачивал свое кунг-фу под крылышком **Lionhead** — огромной компании, которая в «большом» мире считается создателем оригинальных проектов, на годы вперед формирующих образ индустрии.

Сегодня Марк руководит новой, пока еще безымянной студией и грозит порадовать нас необычно свежими геймплейными приемами. Угрозам этим стоит верить: живое тому доказательство — удивительный файтинг про тряпичных кукол под названием **Rag Doll Kung Fu** — прямо перед нами.

Что же такого особенного в этой игре? Ну, дело в том, что **Rag Doll Kung Fu**, вы будете смеяться, является сейчас лучшим файтингом на PC. Здесь, конечно же, нет лоска и огромных бюджетов **Tekken 5** или **Soul Calibur 3** — видно, что проект делался чуть ли не левой задней пяткой, да еще и урывками во время обеденных перерывов...

Но несмотря на это **Rag Doll Kung Fu** с первых же секунд цепляет нас одним своим качеством — умением плыть против течения.

Здесь вам и пародия на восточные боевики, и стеб над высокобюджетными консольными файтингами, и, наконец, море талантливого юмора — того самого, который идет от души.

Все это плюс более чем удачная реализация создает удивительную и неповторимую атмосферу и дает нам понять — далеко не все еще в индустрии компьютерных игр параллельно, перпендикулярно и математически высчитано. — А.А.

14 БЛИЦКРИГ 2

Издатель/Издатель в России
ТС

Разработчик
Nival Interactive

Рецензия
«Игромания» №11'2005

Группа легких танков под прикрытием пехоты шла на помощь осажденным товарищам. На дворе 1941 год, Красной армии приходится отступать на всех фронтах, ну а мы, наоборот, идем вперед. Идем аккуратно, вспоминая навыки, полученные в «Противостоянии» и первом «Блицкриге»: здесь лучше выдвинуть на разведку пехоту, а потом, когда бойцы засекут в свои бинокли-дальногляды врага, ударить танками. Здесь стоит обойти с флангов. Здесь — занять



господствующую высоту. А здесь — просто дерзко ударить в лоб, прорваться и вывести своих друзей.

Потом будет ночная оборона железнодорожной станции: «ни шагу назад», грозные немецкие танки, прущие со всех сторон, и, разумеется, долгожданная победа. Будут БТ-7, ползущие по городским улицам на помощь немногим уцелевшим защитникам. Будет и контрнаступление — то самое, которое ждешь на протяжении нескольких миссий, мечтая о моменте, когда удастся показать врагу «кузькину мать»...

«Блицкриг 2» — игра из тех, что хочется рвать на цитаты. Простая стратегия с в меру симпатичной графикой и в меру продвинутой боевой системой — но сколько в ней шарма, очарования, драйва. По кампании проносишься за считанные дни, «вдыхая» в себя миссию за миссией, сражение за сражением. И разве что-то еще нужно? — А.А.

13 SWAT 4

Издатель/Издатель в России
Vivendi Universal Games/
Софт Клаб

Разработчик
Irrational Games

Рецензия
«Игромания» №6'2005

Игровая серия SWAT долгие годы искала свое место под солнцем. Она успела побывать и модным видеоквестом (**Police Quest: SWAT**), и зубодробительной тактикой (**Police Quest: SWAT 2**), и «серьезным» экшеном (**SWAT 3: Close Quarters Battle**). Следующим шагом должна была стать аркада «про крутых спецназовцев» — **SWAT: Urban Justice**. Не стала — проект закрыли на самом интересном месте,



а разработку новой игры передали талантливой команде **Irrational Games**.

И знаете — разработчики-«иррационалы», похоже, нашли ту самую SWAT-формулу, по которой еще долгие годы будут делаться все будущие SWAT-игры. Ситуация чем-то похожа на разместившийся парой мест выше симулятор **Silent Hunter III**. С одной стороны, SWAT 4 — это серьезный тактический экшен. Действия летучей пятерки спецназовцев смоделированы очень качественно: здесь вам и удобный командный интерфейс, и множество разнообразных приемов, и, наконец, отличный искусственный интеллект (как коллег по отряду, так и противников). С другой стороны, SWAT 4 — это еще и прекрасный геймплей. Каждая игровая миссия — настоящий мини-шедевр: со своими неожиданными поворотами, сюрпризами и напряженными моментами. В итоге — почетное место в нашем хит-параде. — А.А.



12

AGE OF EMPIRES III

Издатель/Издатель в России

Microsoft/1C

Разработчик

Ensemble Studios

Рецензия

«Игромания» №12'2005

Игра под названием **Age of Empires III** из разряда тех, о ком знают все еще задолго до выхода. Их (черт!) и ждать-то неинтересно — никакой интриги. Еще за полгода до исторического визита на последнюю Е3 мы уже знали, что это будет самая красивая, самая высокобюджетная, самая блокбастерная RTS наших дней. Затем мы играли в пресс-демоверсию и с удивлением убеждались: да, высокобюджетная, красивая и блокбастерная. Потом, на-



конец, наш засланный казачок Степа Чечулин провел целый день один на один с ранней альфа-версией и по возвращению в родной офис без запинки отпартовал: «самая высокобюджетная, самая блокбастерная, самая красивая».

Спустя еще месяц в высокобюджетности, блокбастерности и красоте Age of Empires III смог убедиться весь остальной мир. Ну что тут еще сказать? Это действительно великолепная, выверенная и отлаженная до последней заклепки игра, с увлекательным геймплеем, отлаженным балансом, великолепными спецэффектами... за что мы там еще обычно даем награды? Другое дело, что за всем этим лоском совсем не видно чего-то главного и чего-то очень важного. Души? Может, и ее.

Но в целом, за потрясающую стерильную хитовость и совершенство во всем, сегодня — двенадцатое место в нашем рейтинге. — А.К.

11

SILENT HUNTER III

Издатель/Издатель в России

Ubisoft/1C

Разработчик

Ubisoft Romania

Рецензия

«Игромания» №5'2005

Всю свою разумную жизнь симуляторы обитали в странном мире, на воротах которого висит вывеска «Только для своих!». Где-то далеко массы азартно режут в аркады про самолетики-кораблики, здесь же над картами корпят серьезные, совершенно не похожие на обычных геймеров дяденьки. Удивительное дело — чтобы достичь больших успехов в любимой игре, они готовы сначала долгими неделями разыскивать умные книжки с описаниями военной техники и тактик ведения боевых



действий, а потом не менее долгими неделями изучать их. Так было всегда: «Ил-2», Lock On, S.C.S. — **Dangerous Waters** — все эти и многие другие игры требовали от своих поклонников максимальной преданности.

И только создатели **Silent Hunter III** осмелились взять курс против течения. Их детище — самый, пожалуй, дружжелюбный симулятор за всю историю существования жанра. И дело здесь даже не в простоте освоения для новичков — аркадные режимы существуют практически во всех перечисленных играх. **Silent Hunter III**, помимо потрясающей реализации подводных лодок, может похвастаться еще и невиданной для симуляторов атмосферой — захватывающей, по-голливудски зрелищной. Здесь обязательно получить наслаждение от десятиминутного выслеживания противника — можно и просто ловить кайф от той драмы, которая разворачивается на протяжении игровой кампании. — А.А.

САМЫЕ ЭВОЛЮЦИОННЫЕ

1

GRAND THEFT AUTO: SAN ANDREAS

Гэ-Тэ-А! Гэ-Тэ-А! Гэ-Тэ-А! Публика кричала и бесновалась. Она, эта самая публика, показывала нам, что сила в попсе — отлично, аккуратно высчитанном продукте, который способен понравиться огромному количеству людей на планете. Один из подобных продуктов — легендарная серия **Grand Theft Auto**. Первые две ее части (еще «двухмерные») были неким экспериментом, попыткой «обкатать» удачную со всех сторон идею. Потом игра переехала в три измерения, обозвалась **Grand Theft Auto 3** и... принялась эволюционировать по самой простой схеме. В новых ее частях разработчики не осмелились на какие бы то ни было эксперименты и просто, с упрямством бульдозера, начали двигаться вперед — добавлять новые возможности, расширять игровой мир, увеличивать коли-



чество доступных ролей/пушек/тачек и так далее.

Апогеем всего этого стала, разумеется, игра **Grand Theft Auto: San Andreas**. К привычному геймплею в ней добавили отличный сюжет про негров, которые копошатся на самом дне мафиозного котла, и увеличенный в несколько раз мир. Игрок теперь обитает не в городе, а в целом штате, носится чуть ли не по десяткам параллельных сюжетных «веток» и даже следит за собственной фигурой и внешним видом... в общем, ничего особо нового — но фанаты все равно оказались довольны. — А.А.

2

PRINCE OF PERSIA: THE TWO THRONES



Да, господа и дамы, как ни печально, но граждане из **Ubisoft** окончательно ударились в жестокое самокопирование. И **Two Thrones** отлично это подтверждает.

Увы, но в новом «Принце» мы получили практически тот же самый сюжет, геймплей и графику, что и раньше. Мы по-прежнему бегаем по стенам и прыгаем через пропасти. Рубим в капусту монстров и преодолеваем уже не оригинальные ловушки. Очередная глава о похождениях Принца — те же котлеты, только под другим соусом. Увы, но сериал **Prince of Persia** угодил в жесткое эволюционное пике. — С.Ч.

3

TOM CLANCY'S SPLINTER CELL: CHAOS THEORY

Когда-то компания **Ubisoft** наскочила на золотоносную жилу — подкинутую Томом Клэнси историю о супершпионе, который в одиночку выполняет самые сложные задания в тылу врага. И теперь ровно раз в год эта идея превращается в очередную инкарнацию **Tom Clancy's Splinter Cell**.

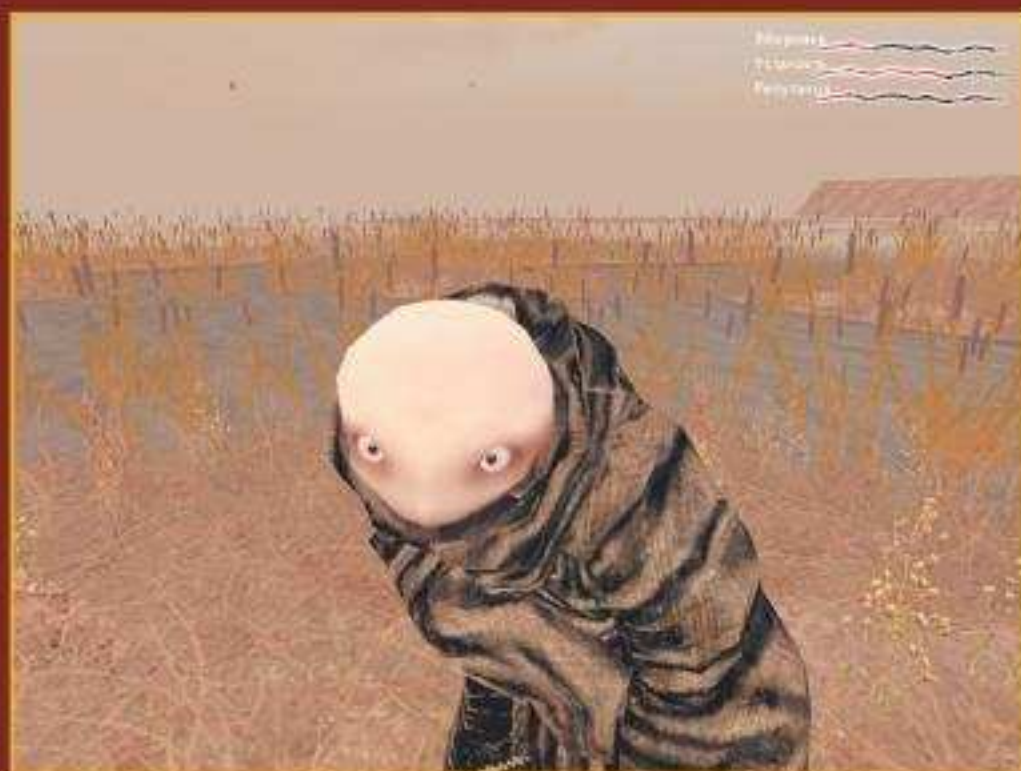
Что удивительно — все части этого сериала, несмотря на общую похожесть, приносили нам что-то новое, необычное. **Chaos Theory** не стала исключением — в ней мы



встретились с обновленной графикой и интересным, не столь уж предсказуемым сюжетом. Следующая игра, конечно же, будет еще лучше — но ведь это в правилах нашей номинации, не так ли? — А.А.

УТОПИЯ, НО НЕ ДЛЯ НАС...

МОР. УТОПИЯ



Все мы, сотрудники «Игромании», считаем себя очень опытными геймерами, которые отлично разбираются в, так сказать, игровой культуре.

Мы привыкли ковыряться в, простите, навозе, находя там жемчужины. Привыкли долго, под разными углами и при разном освещении, глядеть на «абсолютные хиты», пытаюсь понять, действительно ли они являются такими?

Привыкли мы и еще к одной вещи — наши мнения, сколько бы сотен тысяч читателей с ними не согласились, никогда не будут единственно верными.

Да, мы до сих пор считаем, что «Мор. Утопия» — очень слабая игра, которая заслуживает лишь той оценки, что она получила в «Игромании». Мы следили за этим проектом почти с самого его рождения, нас с первого раза поразили его разработчики — в чем-то странные, но очень оригинальные, яркие, выдающиеся из этого мира люди.

Возможно, именно поэтому мы ждали от «Мора» чуда, ждали, что игра достигнет новых геймплейных высот, совершит сюжетный переворот, а напоследок еще и покажет нам всем настоящую атмосферу.

В итоге же мы получили нечто другое: чересчур раскрученную вещь, страдавшую «синдромом первого проекта». Разработчики, которые когда-то превращали свои фантазии в театральные постановки, просто не смогли с первого раза пре-

вратить их же в код из цифр и букв.

Игра действительно вышла «не такой, как все», причем в самом широком понятии этого слова. То есть она была, например, не только не такой, как все ролевые игры, но еще и не такой, как все красивые игры. Ну и далее, далее...

Так получилось, что «Мор» мы смотрели втроем — Андрей Александров, Игорь Варнавский и Саша Кузьменко. Не понравилось абсолютно всем.

Однако прошло время — и форум журнала вместе с почтовым ящиком захлестнула волна претензий от людей, которым «Мор» пришелся по душе. Неплохих результатов проект добился и в нашем еженедельном голосовании «Игра месяца».

Что это — так называемая русская солидарность, «атмосфера», понятная всем, кроме нас, или еще что-нибудь? Ответить на этот вопрос мы, к сожалению, так и не можем. Сегодня «Мор. Утопия» не нравится нам так же, как раньше, и мы полностью согласны с оценкой, которую поставил игре Игорь Варнавский в своей знаменитой рецензии.

И все-таки — мы заметили, что разработчики нашли какую-то неведомую нам дорожку к геймерским сердцам. И ото всей души поздравляем их с этим!

Пускай даже следующая игра Ice-Pick Lodge вновь не понравится нам троим — куда важнее будет, если она понравится десяткам тысяч геймеров. — А.А.

10

NEED FOR SPEED: MOST WANTED

- Издатель/Издатель в России: EA/Софт Клуб
- Разработчик: EA
- Рецензия: «Игромания» №1'2006

Если задаться целью составить общую мировую статистику популярности тех или иных жанров, то получится, что на первом месте окажутся экшены, на втором — ролевые игры, на третьем — стратегии, и только потом — с гигантским отрывом — будут автосимуляторы. Видите ли, в чем дело: в «игры про машинки» обычно играет узкий круг ограниченных лиц — те люди, у которых рядом с клавиатурой стоит навороченный руль, ноги стоят на педалях с обратной отдачей, и которые прекрасно осведомлены о том, что такое «балансировка подвески», «сцепление с поверхностью» и «аэродинамика корпуса»... А теперь самое главное — в **Need for Speed** эти люди не играют.

В **Need for Speed**, дорогие друзья, играем мы с вами — самые обычные люди, которым просто нравятся хорошие игры. Мало того, за последние где-то пять лет аббревиатура NFS умудрилась превратиться в единственный синоним слова «гонки». Это на консолях есть еще **Burnout** или **Gran Turismo**, а у нас все, голяк — кроме «нидфорспида» никаких больше автомобильных развлечений. Поэтому ежегодный выбор лучшей «гонки» в «Игромании» очень похож на выбор делегатов в Совет народных депутатов: нужно проголосовать за одного представленного депутата в списке из одной же фамилии. Пункта «воздержался», естественно, не предусмотрено.

Most Wanted... А что, в конце концов, **Most Wanted**? Несмотря на весь наш скептицизм в отношении рыночной политики **Electronic Arts** (ежегодное производство клонов своих же когда-то успешных игр с оглядкой на текущие технологии и явления), **Most Wanted** — это действительно игра, достойная десятого места в нашем сегодняшнем хит-параде. Это достойный и доступный проект — с отличным геймплеем, динамикой и нормальной в общепринятой графикой... Это интересная, увлекательная, да и просто дорогая игра про то, как лихие парни на крутых тачках носятся по городу на бешеных скоростях. Ну а что еще нужно, чтобы достойно встретить старость? Разве что красивые женщины, но с этим добром у NFS, слава богу, никогда не было проблем.

Что еще немаловажно — новый **Need for Speed** еще и очень долгоиграющий проект. Лично я играю в **Most Wanted** так: каждый вечер по сорок минут — две пройденные гонки и не менее \$200 тысяч заработанных bounty-очков плюс всякие мелкие развлечения вроде покупки очередного навороченного спойлера. За полтора месяца абсолютно ненапряженной игры — у меня уже шестое место в «блэк-листе». Потребляя **Most Wanted** такими темпами, можно не только избежать опасности уничтожения организма избыточными адреналиновыми всплесками, но и получить стабильное ежевечернее развлечение, которого легко хватит до выхода следующей части. — А.К.





«Игромания» №6'2005

39

ЛУЧШИЕ АДДОНЫ

1 WARHAMMER 40000: DAWN OF WAR — WINTER ASSAULT



Известно, что граждане из **Blizzard** как никто другой умеют делать аддоны, которые не только заставляют трепетать от восторга сердца простых смертных, но и побуждают даже самых суровых рецензентов не скупиться на хвалебные отзывы. Они смело записывают свежеспеченное дополнение чуть ли не в разряд полноценных игр, щедрой рукой выписывая им самые высокие оценки. Так было с **Diablo 2: Lord of Destruction** и с **Warcraft III: The Frozen Throne**.

Однако прошедший год доказал, что есть на свете и другие богатыри и носят они славное имя **Relic**

Entertainment. Именно из-под их пера вышла феерическая RTS **Warhammer 40 000: Dawn of War**, и они же вылепили один из лучших аддонов 2005 года — **Dawn of War — Winter Assault**.

Все знаем, что для качественного дополнения от разработчиков требуется немного — добавить пару новых юнитов да придумать свежую кампанию. Но граждане из **Relic** пошли другим путем и в **Winter Assault** подарили нам новую полноценную сторону конфликта, возможность поиграть любимчиками всей нашей редакции — отвязными орками и жуткими темными морпехами. Плюс к этому — совершенно новый сюжет, события которого разворачивались на невиданной планете.

Вдобавок ко всему **Relic** серьезно изменила сетевую часть игры, превратив и без того увлекательный мультиплеер в нечто сногшибательное. — С.Ч.

2 THE SIMS 2: UNIVERSITY



Компания **Electronic Arts** — надо отдать ей должное — как никто другой в этой индустрии умеет зарабатывать деньги. К оригинальным **The Sims** вышло

шесть или семь (или даже восемь — преданные фанаты и те затрудняются правильно ответить на этот вопрос) аддонов, и **The Sims 2** собирается всерьез побить этот рекорд... Мы, впрочем, не возражаем, ибо **The Sims 2: University** это куда больше, чем просто аддон, — это практически отдельная игра с таким количеством серьезных нововведений, что их легко хватит на пару проектов типа **Singles** или **7 Sins**. — А.К.

3 ROME: TOTAL WAR — BARBARIAN INVASION

У аддонов от **Creative Assembly** есть две отличительные черты — в их названии всегда есть слово «вторжение» (дополнения к предыдущим играм назывались **The Mongol Invasion** и **Viking Invasion**) и они несут в нечто большее, чем просто новые карты и юниты. В **Barbarian Invasion** кардинально изменилась тактика. На границах беснуются варвары, Западная Римская империя уменьшает-



ся с каждым ходом, Восточная — трещит под натиском бедуинов. За варваров играть легко и приятно, за Рим — нечеловечески сложно. — И.В.

8

BLACK & WHITE 2

Издатель/Издатель в России
Electronic Arts/Софт Клуб

Разработчики
Black & White Studios
Lionhead Studios

Рецензия
«Игромания» №11'2006

7,6 баллов на **GameRankings.Com** и общий разочарованный тон — такова реакция прессы и игроков на **Black & White 2**. Людей можно понять — после первой части от дяди Пети и сотоварищи ждали, как минимум, нового слова в жанре. Но, черт возьми, почему они каждый раз должны переворачивать горы, чтобы нас удивить? Разве в **Black & White 2** мало новых идей?..

Радикально изменилась тактика. Если раньше завоевать электорат приходилось исключительно пряником, то теперь на первое место вышел кнут. Не нужно больше клеить листовки с предвыборной агитацией, наполнять амбары зерном и подтирать задницы беспомощным крестьянам. Взвод солдат, парочка файерболов, давно не кормленное Существо — и любое поселение станет вашим за пару минут.

Не надо больше гадать о том, что думает и чем занят зверь — его мысли отображаются в облачке над головой. Существо подобно маленькому ребенку — из него можно слепить бездушного робота, который будет круглые сутки таскать дрова, убирать урожай и строить дома, оружие массового поражения, которое будет геноцидить не хуже «Катрины», а можно ничего не лепить и получить в итоге лентяя, который бу-

дет целыми днями слоняться бог знает где и жрать от скуки крестьян.

Интерфейс упростили настолько, насколько это вообще возможно. Деревянные заготовки (безумно раздражавшие в первой части) ушли в прошлое, а им на смену пришла привычная панелька с иконками зданий. Мысли, желания и потребности верующих, характеристики Существа и вся остальная статистика расфасована по удобным всплывающим менюшкам. Подержи курсор еще полсекунды — и всплывет окошко с дополнительной информацией. А потом еще одно.

А движок? Вы когда-нибудь видели игру, где одним оборотом колесика мыши можно взмыть в небеса и окинуть взглядом целый остров площадью несколько кв. км, а потом небрежно крутануть колесико в обратную сторону и тут же оказаться на высоте пары метров над землей? Мы видели, и называлась она **Black & White**. При этом игра напрочь отказывается тормозить (в наше время это считается дурным тоном) и даже на старых компьютерах выдает картинку, способную пристыдить большинство трехмерных стратегий.

У **Black & White 2** есть проблемы с балансом (отряд лучников валит Существо с трех залпов), ей не всегда хватает динамики (порой одолевает такая зевота, что того гляди челюсть вывихнешь), но зато у нее есть то, чего нет у 99% других игр: она необычна. Необычна настолько, что ее до сих пор никто не может даже клонировать. — И.В.





«Игромания» №1'2006

41

САМЫЕ ЖЕСТОКИЕ

1 QUAKE IV



Можно сколько угодно вопить, что в четвертом **Quake** тупой, как шлакбаум, геймплей, насупив брови вещать, что, дескать, и сюжет подходит разве что для дешевых голливудских фильмов с Жан-Клодом Вандамом в главной роли. Не возбраняется даже заявить, что графика игры хуже, чем у **DOOM III**. Но никто не оспорит утверждение, что **Quake 4** по праву можно считать одной из самых brutальных игр ушедшего года.

Даже если мы оставим в покое приснопамятную сцену с отрыванием ног главгероя, то все равно получим исключительно жестокую иг-

ру, играть в которую детям до 16 и беременным женщинам строго противопоказано.

Да, пускай тутешние монстры не умеют выстраивать сложные тактические комбинации, подобные электронным болванам из **F.E.A.R.** Пускай бравый десантник, в шкуре которого мы оказываемся, не способен замедлять время, но зато каждое сражение в **Quake 4** буквально до краев наполнено той самой первобытной яростью, в припадке которой бьются не на жизнь, а на смерть, и когда из противника литрами хлещет кровь, а от воплей убитых рвутся барабанные перепонки.

Да что там! Даже в тот момент, когда пишутся эти строки, перед глазами встают растерзанные на куски товарищи, темные, густо залитые кровью коридоры и бесконечный жестокий бой, в котором если не ты, то тебя. — С.Ч.

2 THE PUNISHER

Вышедшая в начале этого года игра **The Punisher** наглядно доказала, что игры — это совсем не детское развлечение. Тутешний главгерой с такой изобретательной жестокостью наказывал злодеев, что только держись, и, пройдя игру, мы четко знали, что во имя справедливости гадов можно: скормить пираниям, зажарить в печке, до смерти заморозить, выколоть им глаза осколком стекла, распилить на куски на-



пильником и применить еще несколько десятков не менее «гуманных» способов наведения порядка и закона в отдельно взятом мегаполисе. — С.Ч.

3 THE SUFFERING: TIES THAT BIND



Как ни странно, в 2004 году **The Suffering** заняла в моем личном хит-параде аж второе место. Все дело в том, что именно эта игра смогла совместить в себе и адреналиновый боевик,

и действительно жуткую атмосферу.

Ties That Bind, конечно, не производит того впечатления, что первая часть, однако разборки Торка с одичавшими монстрами все так же жестоки, и на протяжении всей игры вы постоянно становитесь свидетелями сцен, когда во все стороны летит кровь, отрубленные конечности монстров, а главперсонаж все это комментирует крепкими матюгами. — С.Ч.

6

CALL OF DUTY 2

Издатель/Издатель в России

Activision/1C

Разработчик

Infinity Ward

Рецензия

«Игромания» №1'2006

Call of Duty 2 — это, не удивляйтесь, главное открытие года после **Fahrenheit**. **Fahrenheit** никто особо не ждал, поэтому игра и произвела такой эффект (эффект разорвавшей ядерной бомбы). **Call of Duty 2**, наоборот, все ждали, но никто не верил, что очередная игра о Второй мировой (какая уже по счету?!) окажется настолько интересной.

Разработчики из **Infinity Ward** уловили одну очень важную вещь: игрока в шутере ни на секунду нельзя оставлять в покое. На него должны постоянно сыпаться авиационные бомбы, артиллерийские снаряды, он должен ползти на брюхе (по снегу и грязи) под кинжальным пулеметным огнем и отстреливаться от десятков противников одновременно. К черту лайфбар — беготня за аптечками отнимает лишнее время и нагоняет скуку на игрока. Пара секунд передышки — и снова в бой.

В результате ты проскакиваешь **Call of Duty 2** со скоростью экспресса «Москва-Киев», даже не заметив, что в игре есть какие-то недостатки. А они действительно есть. Движок от **Quake III Arena**, сколько его ни штопай и ни латай, все равно останется движком **Quake III Arena** (негативное впечатление сглаживают только эффекты дыма и пыли, которые сделаны лучше, чем где бы то

ни было). Интерактивность по-прежнему на нуле, анимация персонажей все же смешная. Солдаты семят ножками, как какие-то липуцы!

С другой стороны, замечать эти недостатки попросту некогда, да и незачем. Кого они интересуют, если здесь такие миссии? Стартует игра не слишком бодро (кампания за СССР явно сделана на скорую руку), но уже через два часа, когда наступает черед британцев, **Call of Duty 2** выходит на «проектную мощность» и начинает, что называется, жечь не по-детски (помните танковое сражение и оборону африканского города?). В американской кампании разработчики умудряются прыгнуть выше своей головы, причем в буквальном смысле этого слова. Как еще можно обыграть высадку на пляже Омаха после того, как здесь прошел снегоуборочный комбайн **Medal of Honor: Allied Assault** (его делали те же люди, которые сейчас работают в **Infinity Ward**)? А вот поди ж ты — обыграли, да так, что злополучная высадка впечатляет не меньше, чем в той самой «Медальке» (точнее, скопировали, но мы эту скользкую тему продолжать не будем). Кульминационный момент — захват бункеров на холме. Дым от гранат, крики солдат, стремительный забег до вершины холма, а в финале — невероятная по напряженности оборона... Кто там говорил, что сиквелы вредны для игровой индустрии? Двиньте ему по морде прикладом! — И.В.





5

CIVILIZATION IV

- Издатель
2K Games
- Разработчик
Firaxis
- Рецензия
«Игромания» №12'2005

Рассказывать о **Civilization** (любой из четырех частей), право слово, даже как-то не очень удобно, ибо и без того все знают, что это эталон, титан, такая глыба, что дедушке Ленину и в самом сладком сне не могла присниться. Казалось бы, простая идея (знай себе управляй миром), придуманная Сидом Мейром в борода-том 1991 году, пережила столько перерождений и инкарнаций, что даже как-то не верится.

Да, мы отдаем себе отчет в том, что, по сути дела, со времен самой первой **Civilization** от серии к серии геймплей претерпевает исключительно эволюционные изменения, но вот ведь какая штука — каждая такая вот очередная мини-эволюция приближает знакомый до последней кочки мир **Civilization** к Тому Самому Идеалу стратегической игры, о котором мы все грезим. Понятно, что **Civilization IV** не стала исключением из этого правила.

С одной стороны, все привычно: снова и опять нам надо возглавить выбранную державу и крепкой рукой вести ее через тернии к звездам. То бишь за какие-то несколько сотен ходов превратить грязных и немых мужиков с дубинами в продвинутых хомо сапиенс, которые водят машины, читают газеты и пьют по утрам крепкий кофе. Но при этом, что совсем немаловажно, вы сами выби-

раете, во-первых, цель игры и, во-вторых, способы ее достижения! Каждая партия в **Civilization IV** — это совершенно иная история мира, которую пишете только вы и никто иной. Вариантов развития — масса. Можно возглавить японцев и, в то время как европейские державы рвут друг другу глотки на материке, отправиться в дальние страны и колонизировать северную Америку, что станет весьма неприятным сюрпризом для ваших оппонентов. А можно буквально в начале игры обрушиться на врага всеми своими варварами и лучниками в безумной попытке уничтожить противника в зародыше. В то же время, если вы по натуре человек мирный, можете в свое удовольствие проводить мирную политику, создавать альянсы и коалиции, «личную» безопасность обеспечивать путем заключения торговых договоров со всеми странами.

Ну и, плюс ко всему, прибавьте мощнейший упор в **Civilization IV** на религию, которая в начале и середине игры играет решающую роль, добавьте резкое увеличение роли дипломатии и похорошевший интерфейс, который стал удобен настолько, насколько это вообще возможно.

Конечно, никаких революций не свершилось, но произошедшая эволюция сделала **Civilization IV** практически идеальной глобальной походовой стратегией, в которую можно играть бесконечно долго. Заслуженное, более чем заслуженное пятое место, что тут скажешь. — С.Ч.



ЛУЧШИЕ СЮЖЕТЫ

1 FAHRENHEIT



Много ли вы помните игр, способных увлечь одним лишь сюжетом? Вероятно, немного. В 2005 году такая игра была только одна — **Fahrenheit**.

Сам по себе сюжет этой игры не отличается оригинальностью: в другое время и при других обстоятельствах это мог бы быть неяркий роман в мягкой обложке из числа тех, что тоннами продаются в книжных дрищ-магазинах.

История офисного работника, который волею судеб становится сверхчеловеком (точнее, сверхтрупом — ведь во второй половине игры он погибает) и спасителем мира, отяго-

щенная полным набором штампов в виде амнезии, тяжелых детских воспоминаний, романа с девушкой-копом и заговора потусторонних сил, страдающих манией величия, — ну не ужас ли?

Совсем даже наоборот: при правильной подаче этот сценарий будет воспринят как нечто невероятное. И в **Fahrenheit** такая подача присутствует. Рассказ от лица сразу нескольких персонажей (три ведущих героя и два эпизодических — священник и дух ацтекского жреца), интерактивные ролики, беспрецедентное количество развилок — все это сразу возносит сюжет **Fahrenheit** на недостижимую для конкурентов высоту.

Если раньше разработчики игр учились сценарному мастерству у киношников, то теперь самим киношникам пора учиться у разработчиков. — И.В.

2 GRAND THEFT AUTO: SAN ANDREAS



Сюжет **San Andreas** (как и все остальное) написан с размахом, которого хватило бы на добрый десяток других игр. Диалоги сочинялись настоящими професси-

оналами, а их общий объем таков, что в текстовом виде они заняли бы в «Игромании» порядка 25 страниц. И, наконец, где еще вы видели столь роскошную стилизацию под негритянскую речь? Да нигде: в **Crime Life: Gang Wars**, а также консольных экшенах **50 Cent: Bulletproof** и **187 Ride or Die** стилизация совершенно убога (там умудряются путать сленг западного и восточного побережья!). — И.В.

3 PSYCHONAUTS



На сюжет этой игры стоило бы обратить внимание хотя бы потому, что придумал его человек по имени Тим Шафер (кто он такой, мы писали уже не раз, см.

хотя игру #16). Сам по себе он довольно простой (мальчик по имени Раз попадает в лагерь психонавтов, где сразу же после его появления начинает твориться какая-то чертовщина), но, как и в случае с **Fahrenheit**, первую скрипку здесь играет подача (талантливый дизайн, безупречная озвучка). А еще, конечно, чувство юмора, которое Шаферу, кажется, не изменяет вообще никогда. — И.В.

САМЫЕ ТЕХНОЛОГИЧНЫЕ

1 F.E.A.R.



Знаете, почти во всех западных боевиках есть следующая сцена: главный герой, вырезав пару военных баз, один на один схватывается с каким-нибудь «продвинутым» негодяем. И добро, разумеется, побеждает зло — но только после десятиминутной драки: напряженной и специально чуточку затянутой. Потом на тот свет быстренько отправляется гарнизон еще одной военной базы — и наступает хэппи-энд.

В F.E.A.R. с чем-то подобным можно столкнуться уже в самом начале игры. Представьте сами: главный герой, ведомый достаточно умелым

игроком, уже минут шесть мечется по складскому комплексу, стараясь найти и прикончить самого обычного бота. Полигональный гражданин, однако, вовсе не собирается сдаваться: он грамотно прячется, ищет, в свою очередь, игрока, пробуя напасть на него, и даже иногда кидает гранаты. Наугад, совсем не туда, куда надо...

Мы не зря посвятили рассказу об искусственном интеллекте столько места. Да, у F.E.A.R. роскошный графический движок, который выдает практически идеальную картинку. Да, отличной получилась и физика. Но уже через полгода наверняка выйдут игры, которые превзойдут F.E.A.R. и по первому, и по второму пункту. А вот сможет ли кто-нибудь в ближайшее время создать столь же гениальный искусственный интеллект — большой вопрос. — А.А.

2 BLACK & WHITE 2



Black & White 2 — идеальный пример того, как на самом деле нужно делать движки и искусственный интеллект. Оптимизация потрясающая — громадные уров-

ни с тысячами объектов, десятками кв. км густой растительности и сотнями юнитов сглатываются компьютером в считанные секунды. Существа по своему «умственному развитию» играючи затыкают за пояс ботов из самых продвинутых экшенов (за вычетом F.E.A.R.) — еще чуть-чуть и они сами посадят нас на поводок и начнут дрессировать («Хватит сидеть за компьютером, тупая макака!»). — И.В.

3 AGE OF EMPIRES III

Сотрудники Ensemble Studios, анонсируя Age of Empires III, пообещали, что сделают самую красивую стратегию во вселенной. Прошло несколько месяцев, и мы поняли — они не врал. Из-под клавиатурного пера компании вышел, пожалуй, лучший стратегический движок этой пятилетки — мощный, могучий, созданный с расчетом на ближайшие годы. Движок, который радовал нас не только сочной картинкой, но и, например, великолепной физикой — редкой



для реальновременных стратегий вещь. Со временем, конечно же, появятся проекты, которые поразят нас еще лучшей графикой, но сегодня Age of Empires III — как раз та планка, что им предстоит превзойти. — А.А.

4

FABLE: THE LOST CHAPTERS

Издатель/Издатель в России

Microsoft/1C

Разработчик

Lionhead Studios

Big Blue Box Studios

Рецензия

«Игромания» №10/2005

То, что Питер Молинье (в наших кругах, правда, он уже давно просто «дядя Петя») умеет создавать действительно оригинальные игры, сомнения не вызывает. Другое дело, что частенько в творческом порыве Петя выдает горы самых разных обещаний, а затем благополучно про них забывает, заставляя игроков, замерших в ожидании чуда, кусать локти от обиды и строчить гневные послания именитому создателю.

Точно та же история, по сути дела, произошла и с Fable: Молинье наобещал с три короба, а на деле реализовал едва ли не половину всего, что задумал. И тем не менее, несмотря на это, Fable все равно получилась на редкость необычной RPG.

Вся штука в том, что Молинье удалось вылепить действительно живой мир, в котором мы могли жить так, как пожелаем. Извольте стать светлым паладином, творить добро и переводить бабушек через дорогу — пожалуйста. В награду через некоторое время вас запишут чуть ли не в ранг святых, а над вашей головой повиснет сияющий нимб.

С другой стороны, ежели вам ближе темная сторона Силы, то ничто не мешает вам отбирать яблоки у детей, грабить склады с продовольствием и наводить ужас на заезжих куп-

цов, отнимая у них честно, а может, и не совсем честно нажитые капиталы. Только вот от такой непра-ведной жизни рога начнут расти и хвост прорежется, но это ведь так, досадные мелочи.

Свобода выбора — вот девиз Fable! Мы могли прикупить недвижимость, жениться, стать мэром города, обзавестись громким титулом или же бегать по городам и весям, потрясая перед изумленной толпой своими боевыми трофеями. В мире Fable, без преувеличения, можно было жить. И хотя, конечно, больше половины возможностей даром были не нужны. К примеру, становиться мэром или жениться вовсе было ни к чему, но главное в том, что мы могли это сделать и никто не гнал нас по сюжетным рельсам от одной битвы к другой, как в прочих RPG. Именно Fable подарил нам, с одной стороны, бессмысленную, но такую пьянящую свободу.

Ну, кроме того, даже если отвлечься от всего перечисленного, то мы получили очень качественную RPG с увлекательным геймплеем, интересным сюжетом и атмосферой подлинной сказки. Немудрено, что многие ту-тошные сцены запомнились надолго, а самая яркая — переход через болото — даже попала в нашу десятку лучших сцен года.

В общем, пусть дядя Петя и не смог после долгих мытарств создать обещанное, но несомненно ему удалось соорудить чертовски необычную и увлекательную игру, которая по праву занимает место в нашем чарте. — С.Ч.





3

F.E.A.R.

- Издатель/Издатель в России
Vivendi Universal/Софт Клуб
- Разработчик
Monolith Productions
- Рецензия
«Игромания» №12'2005

F.E.A.R. — первая игра, сумевшая так ловко обвести нас всех вокруг пальца. Мы жадно пересматривали ролики, часами вглядывались в скриншоты, десятки раз перепроходили коротенькую (5—7 минут!) демоверсию, жмурясь от удовольствия при одной только мысли о том, что же будет в полной версии.

Потом игра вышла, и оказалось, что от демоверсии она отличается... лишь размером. Сюжет покромсали (но он все равно лучше, чем в том же **Quake 4**, где большая часть сценария посвящена разговорам о том, где и зачем искать очередной рубильник), а уровни получились похожими один на другой. Но зачем вообще что-то еще, если здесь такой геймплей?

F.E.A.R. — это еще и первый шутер (после **Half-Life** и **Halo**), где в режиме одиночной игры можно играть почти до бесконечности. Одно и то же место проходится десятками разных способов.

Можно ворваться в помещение, выстрелить в живот первому клонспецназовцу, заехать ботинком по роже второму, подсесть третьего, отогнать гранатой четвертого и обойти его с фланга.

Можно сразу швырнуть гранату, включить замедление, подстрелить ее прямо в воздухе, а затем вбежать в комнату и добить оглушенных и дезориентированных противников.

Можно устроить позиционную перестрелку: методично снимать окопавшихся за мебелью врагов меткими выстрелами — а потом получить в спину заряд картечи от спецназовца, зашедшего с тыла.

Противники в **F.E.A.R.** умело используют уже готовые укрытия и создают свои собственные (опрокидывая столы и диваны), прыгают в окна и отчаянно паникуют, когда ситуация выходит из-под контроля (слышали, как спецназовцы в ответ на приказ об атаке кричали «No f***ing way!»?), устраивают засады и стреляют, ориентируясь на свет фонарика и звук шагов.

Но самое главное — они действительно работают сообща. Прислушайтесь к их переговорам по радио — это ведь не просто шум, призванный отвлечь наше внимание. Это вполне осмысленная координация действий или, по крайней мере, полная иллюзия такой координации. Удивительно, но факт: правила игры теперь задаете не вы, а они.

Играть в **F.E.A.R.** следует только на высшем уровне сложности и только с отключенным замедлением. Slo-то безумно красиво, но оно сводит на нет все попытки AI хоть как-то совладать с игроком. Какую бы тактику не применял искусственный интеллект, победителем в девяти случаях из десяти все равно будет боец из плоти и крови (при условии, что этот боец уже давно играет в шутеры).

Но даже с учетом этого **F.E.A.R.** все равно остается лучшим экшеном на сегодняшний день. — И.В.



ЛУЧШЕЕ ЗВУКОВОЕ СОПРОВОЖДЕНИЕ

1 PETER JACKSON'S KING KONG



Попомните наше слово: не будь в **Peter Jackson's King Kong** такого шикарного звука, какой там есть, эта игра не только бы не попала в первую десятку «лучших игр'2005» но и вряд ли даже вообще удостоилась бы доброго слова от журнала «Игромания». Сочный, живой звук — это сто процентов той самой непередаваемой атмосферы жуткого острова, за которую мы так искренне любим эту игру.

Тяжелое дыхание Джека, шорох сухой травы под ногами, стук капель холодной воды с потолка, хруст хитиновых панцирей мокриц-переростков, металлический скрежет пистолетного затво-

ра, скрип деревянного моста под ногами, гул прибрежных волн... Все это завораживает и заставляет совершенно искренне верить происходящему на экране. В эпизодах с Конгом — и того хлеще. Каждый удар мощной волосатой лапы ощущается где-то на уровне желудка: глухое и протяжное «бум» вылетает из колонок, крупными мурашками проходит по всему телу и оседает где-то в области живота. Ну а нечеловеческий вопль гигантской гориллы или жуткий рев разъяренного тираннозавра — так и вовсе вещи из разряда тех, что запоминаются на всю оставшуюся жизнь.

Если, играя в **King Kong**, вы в любой момент времени отвернетесь от монитора или закроете глаза, то мысленно все равно останетесь там — на острове Черепа. Выключите колонки — и все, магия стремительно исчезнет. — А.К.

2 F.E.A.R.

Звук — главное (после геймплея и графики) достоинство **F.E.A.R.** Озвучка персонажей отменной, эмпатия (потусторонние голоса, шорохи, стуки и пр.) исправно нагоняет тревогу, звуки оружия — неотличимы от настоящих (разработчики **Quake 4** — мотайте на ус!). До сих пор помню уровень, где зазвонил сотовый телефон, а я никак не мог определить его местонахождение. Как оказалось, телефон



был в кармане трупа, который свалился мне на голову в одном из офисных помещений. Напугало так, что я минут десять не мог прийти в себя. — И.В.

3 CALL OF DUTY 2



Фактический факт: в озвучку этой игры было вбухано \$1,2 млн (8% бюджета). На эти деньги было записано около 20 000 (!) реплик. Персонажи **Call of Duty 2** все-

гда найдут для вас слово поддержки («Найс шот, Василий!»), вовремя предупредят об опасности, в критической ситуации будут истосно орать, а когда дело идет к победе — тоже будут орать, но уже от радости. Все остальные звуки (грохот взрывов, выстрелы и т.д.) сделаны ничуть не хуже: когда рядом с тобой ложится снаряд, хочется втянуть голову в плечи и куда-нибудь спрятаться. — И.В.

ЛУЧШЕЕ МУЗЫКАЛЬНОЕ СОПРОВОЖДЕНИЕ

1 THE BARD'S TALE

Bard's Tale — игра трудной творческой судьбы. Абсолютно непримечательная в историческом или культурном плане, с нулевой ценностью для жанра и отсталыми технологиями, она тем не менее умудрилась протоптать тропинку к сердцу и оставить после себя исключительно светлые и радостные воспоминания. В немалой, кстати, степени это происходит благодаря феерическому саундтреку за авторством студии Томми Талларико.

Мосье Талларико, если вы еще не в курсе, это такой Эннио Морриконе от мира компьютерных игр. Мало того что это, пожалуй, самый талантливый и работающий игровой композитор современности, так сей джентльмен еще и превратил свое имя в настоящую торговую марку. То, что **Bard's Tale** сделал Брайан «папа **Fallout**» Фарго, — написано мелким шрифтом в финальных титрах, а то,



что музыку к этой игре сочинили в Tommy Tallarico Studios, — ясно из огромного логотипа перед главным меню.

Так что же, собственно, сам саундтрек? Ну, музыка **Bard's Tale** — это классические фэнтезийные мелодии: героические гимны, тревожные боевые напевы, ленивые струнные переборы и... караоке-песни! Серьезно! Неожиданно талантливые, до икоты смешные и до ужаса «прилипчивые». Единжды услышав, как хор троллей исполняет комические куплеты о том, что «быть героем это большая беда», вы уже никогда не забудете этот мотив. — А.К.

2 TOM CLANCY'S SPLINTER CELL: CHAOS THEORY



В **Tom Clancy's Splinter Cell: Chaos Theory** разработчики резко сменили музыкальный стиль — на смену напряженному, атмосферному, но слишком уж

однообразному саундтреку первых двух частей пришла в высшей степени необычная музыка модного бразильского композитора **Амона Тобина**. Определить ее стиль практически невозможно — в ней намешано столько жанров и направлений, что все их просто не перечислить. В атмосферу **Splinter Cell** музыка вписалась идеально, и даже более того — ее приятно слушать вне контекста игры. — И.В.

3 KING KONG

Саундтрек **King Kong** — это то, что мы в «Игромании» называем словосочетанием «контекстная музыка». Если вычленив его из игры, записать на диск и попробовать послушать отдельно, то вы не услышите ничего особенного — так, средненькие оркестровые аранжировки, приправленные вокалом. Но в игре!.. В игре вы будете то и дело вздрагивать от резких скрипичных аккордов, пробираясь



по болотам, с ужасом прислушиваясь к завываниям хора во время перестрелок и яростно ломать хребты динозаврам под мощные басы. — А.К.

2 THE MOVIES

- Издатель/Издатель в России: Activision/1C
- Разработчик: Lionhead Studios
- Рецензия: «Игромания» №1'2006

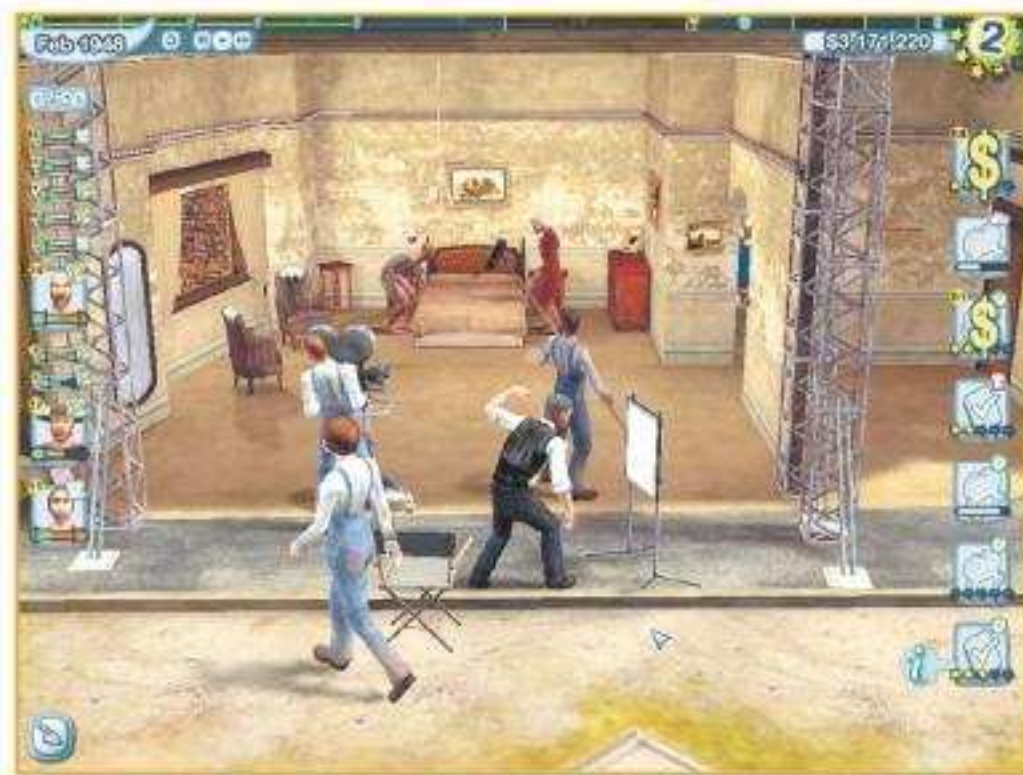
Честно сказать, **The Movies** — это первая на моей памяти игра от Питера Молинье, финальная версия которой хоть отдаленно напоминает то, о чем мы так упоенно писали на протяжении последних пятидесяти номеров. Поясню для тех, кто последние пару лет был не с нами: «игра от Молинье» это почти всегда не конкретный программный продукт, а некое абстрактное понятие, идея, которой для благополучного существования вообще не обязательно материализоваться на свет. Когда «игры Молинье» рано или поздно все-таки выходят, дяде Пете все удивительным образом сходит с рук: несмотря на то что в финале едва реализуется и двадцать процентов задуманных идей, его игры всегда (!) становятся хитами. В случае с **The Movies** это зашло чуть дальше, и вместо стандартных двадцати процентов всех исполненных обещаний мы вдруг получили пятьдесят. Черт побери, но «игре от Молинье» не хватило каких-то жалких мелочей, чтобы не стать «игрой года»!..

Номинально **The Movies** это «экономический симулятор с развитой общественной частью», а на самом деле — самая, наверное, творческая игра из всех доступных на рынке. И если основная, экономическая, часть **The Movies** не вызывает никаких невероятных эмоций, то вот вторая — та самая «творческая» — уже привела к массовой истерии в офици-

альном комьюнити www.the-moviesgame.com. Ежедневно при помощи нехитрых игровых инструментов сотни «народных режиссеров» снимают тысячи авторских фильмов и, порождая гигабайты интернет-трафика, закачивают их на сайт, смотрят, обсуждают, рейтинуют, оценивают... Впрочем, обо всем этом мы писали не далее как в прошлом номере.

А вот о чем мы не писали, так это о гениальной идее дяди Пети под названием «виртуальная валюта». Чем хитовее и популярнее окажется ваше кино на официальном сайте, тем больше виртуальных долларов упадет на ваш же виртуальный же счет. На заработанные таким образом псевдоденьги можно тут же, не отходя от кассы, приобрести эксклюзивные декорации, наборы костюмов, причесок и тому подобных полезных для будущих съемок вещей. Очевидно, что после появления виртуальных долларов народный ажиотаж в комьюнити увеличился в разы. А ведь это — далеко не последняя фишка, в планах **Lionhead** есть и другие задумки по оживлению онлайна, и полноценный аддон, и — в перспективе — вторая часть...

По предварительным данным, **The Movies** уже удалось пошатнуть позиции **The Sims** — самой продаваемой игры в истории, этого нерушимого идеала всех домохозяек и топ-менеджеров компании **Electronic Arts**. Дядя Петя Молинье как-то тихо и незаметно вдруг взял и сделал «своих симсов» — понятную, доступную, интересную и бесконечно гениальную игру. — А.К.





FAHRENHEIT

Издатель
Atari
Разработчик
Quantic Dream
Рецензия
«Игромания» №11'2006

Собственно, ни сейчас, ни тогда я никак не могу вспомнить этот момент, спасибо — рассказали коллеги. Так вот, в один из солнечных октябрьских дней я, шатаюсь из стороны в сторону и страшно вращая глазами, пришел в дорожную редакцию и, даже не успев сказать дежурное «здрасьте», буквально с порога начал вещать.

Сбиваясь с мысли и путая ход повествования, я рассказывал о человеке по имени Лукас Кейн, который вдруг случайно стал убийцей, о детективе Карле Валенти и ее

жуткой фобии: боязни темноты и замкнутых пространств, о веселом негре по фамилии Тайлер и его квартире с леопардовыми коврами, о самом большом снежном буране за последние пятьдесят лет, о страшных пророчествах майя, о мировом заговоре, о древних мертвых божествах... Еще в том рассказе мелькали фразы «полное погружение», «просидел не вставая», «круто, круто», и — внимание! — «игра года»...

За девять часов до вышеописанных событий я, собираясь вечером ложиться спать, запустил игру под названием **Fahrenheit** с простой целью «быстренько изучить за полчаса». В итоге «быстренько изучить» закончилось в районе шести утра вместе с просмотром финальных титров.

Если ты уже много лет подряд работаешь в журнале под названием «Игромания», просматриваешь штук пять свежих проектов в неделю и проходишь в месяц пару тройку сезонных хитов, то где-то внутри совершенно непроизвольно атрофируются некоторые очень важные чувства. Например, игры невольно перестают удивлять и производить такое впечатление, которое они производили еще недавно, не говоря уже о том, чтобы сидеть и играть сутки напролет, позабыв о том, что нужно поспать, покормить попугая и вообще завтра утром быть на работе. **Fahrenheit** сделал невероятное — заставил вновь почувствовать *все волшебство* (уж извините за такой сопливый термин) и магию компьютерных игр. Вернул надежду. Вселил веру.

На другой день после всей вышеописанной истории с безумным взглядом в офис пришел Игорь Варнавский; спустя еще сутки — Андрей Александров; наконец, последним — Степа Чечулин. Они

тоже посмотрели **Fahrenheit** и прониклись. Всю следующую неделю взрослые серьезные люди, которые, повторяюсь, большую часть своей жизни проводят за компьютерными играми, ходили и обсуждали... компьютерные игры. Ну не смех ли? Это все равно что фрезеровщику с упоением рассказывать друзьям и родственникам об устройстве станка с ЧПУ или способах среза металлической стружки. Какая такая магия, какой такой неведомый шаманизм запрятан внутри этой игры — нам, честно сказать, не совсем понятно. Но факт остается фактом: **Fahrenheit** — как сильнодействующий наркотик. Единожды попробовав маленький кусочек счастья, вы уже не сможете остановиться, пока не проглотите всю доступную дозу.

Вообще, в рамках наших стандартных понятий объяснить, почему квест-экшен с не самой современной графикой и отнюдь не революционным геймплеем вдруг стал «Игрой года» — дико, невероятно сложно. Наверное, секрет успеха кроется в подаче, в том, каким образом **Fahrenheit** общается с игроком на протяжении этих шести-семи часов, которые потребуются для полного прохождения. Умело используя все достижения современного кинематографа (ежесекундная смена ракурса камеры, контекстная музыка, «разделенный» на несколько частей экран и т. д.), а также главные преимущества компьютерных игр (интерактивность действия, нелинейность сюжета, эффект полного погружения в мир игры и ощущение абсолютной причастности к происходящим там событиям), разработчики

умудрились сделать из **Fahrenheit** такой взрывоопасный коктейль, что даже в малых дозах он немедленно срывает крышу.

Fahrenheit — это отнюдь не «игра года» уровня **GTA** или там **Half-Life 2**. Нет, она не хуже. Она — другая. Если **Half-Life 2** дорогой и глянцевый блокбастер-тяжеловес, который можно сравнить разве что с такими же блокбастерами-тяжеловесами из Голливуда, то **Fahrenheit** скорее похож на хорошую книгу. Вы будете перечитывать ее снова и снова, наслаждаясь каждой строчкой, сопереживая главным героям и отмечая неповторимый авторский стиль. Может быть, будущее индустрии вовсе не за такими играми, как **Fahrenheit**, но в этом году — она однозначно была самой лучшей из всего, что только выходило на свет.

Итак, дамы и господа, прошу дружными и продолжительными аплодисментами поприветствовать окончательный и бесповоротный выбор редакции крупнейшего в этой стране компьютерно-игрового журнала!

В атмосфере всеобщего праздника и народного ликования **Fahrenheit** объявляется «Лучшей игрой 2005 года». Ура, черт возьми! — А.К.





10 ЛУЧШИХ

ИГРОВЫХ МОМЕНТОВ ГОДА



1 CALL OF DUTY 2



Оборона бункера на вершине холма — пиковый момент всей игры. Ураганный артиллерийский огонь, отчаянные атаки фашистов, боеприпасы, которые заканчиваются в самый неожиданный момент... Такие уровни отпечатываются в памяти на всю жизнь.

2 FAHRENHEIT



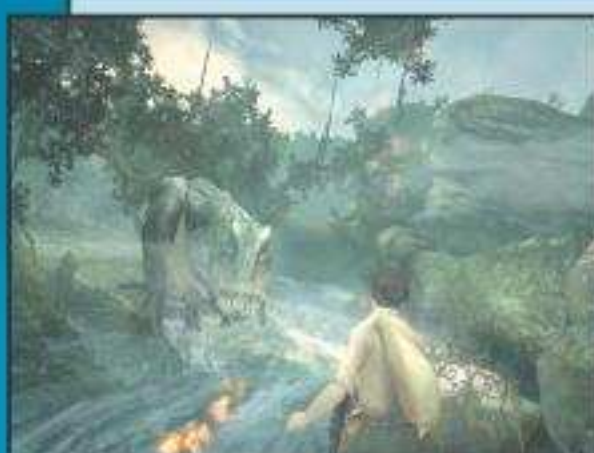
Побег Лукаса от копов, которые нагрянули к нему на квартиру, — одна из самых сильных сцен игры. Мы надолго запомним лихую акробатику Кейна, красивейшие удары и феерический прыжок на барражирующий полицейский вертолет.

3 NEED FOR SPEED: MOST WANTED



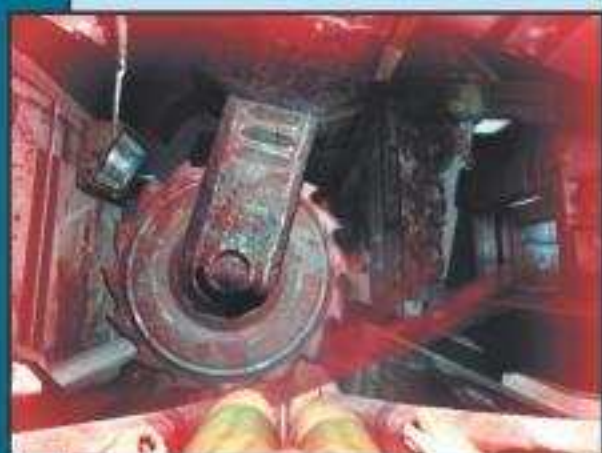
Финальная гонка Need for Speed: Most Wanted — это, как говорят в определенных кругах, что-то с чем-то. Полчаса непрерывной погони от десятков полицейских машин выматывают так, что от компьютера отходишь буквально ползком.

4 KING KONG



Побег на плотках по бурной речке — самый голливудски бодрый момент и без того кинематографичной игры. С берега летят папуасские копья, с воздуха нападают птеродактили, а за спиной бегут двое тираннозавров. Жесть как она есть.

5 QUAKE 4



Превращение в строг-га шокирует многих игроков в Quake 4. Взмах пыли — и у вас нет ног. Еще один — пропали руки. Вместо утерянных конечностей — новые, железные. Ты же — совсем другой, не такой, каким был первую половину игры...

6 FABLE: THE LOST CHAPTERS



Переход группы торговцев через болото — самый жуткий момент Fable. Уже к середине пути припасы кончаются, монстры становятся все злее, а один из путников неожиданно превращается в вурдалака... Такие сцены остаются в памяти надолго.

7 F.E.A.R.



Последние секунды игры, главные герои расслаблено летят в вертолете. Джин спрашивает: «А что с Альмой?» — и в этот самый момент появляется Дохлая Девочка. Сцена длится всего полсекунды, но эффекта хватает на пару часов вперед.

8 ADVENT RISING



Самый неожиданный поворот в сюжете Advent Rising приходится на второй или третий час игры: пришельцы уничтожают Землю — а вместе с ней почти всех персонажей. Для большинства игр — ход совершенно нетипичный (спасибо Орсону Карду).

9 TOTAL OVERDOSE



Штурм фазенды злодейского наркоторговца. Спикировав на спортивном катере прямо в центр прохладного бассейна, главгерой завязывает перестрелку с полчищами блондинок в бикини, вооруженных армейскими штурмовыми винтовками.

10 GUN



Мексиканский галстук: без всяких видимых причин и совершенно неожиданно для зрителей гадский гад перерезает горло боевой подруге главного героя. Происходящее демонстрируется крупным планом, в зале падают в обмороки.

Акелла

ОДИН ВОИН.

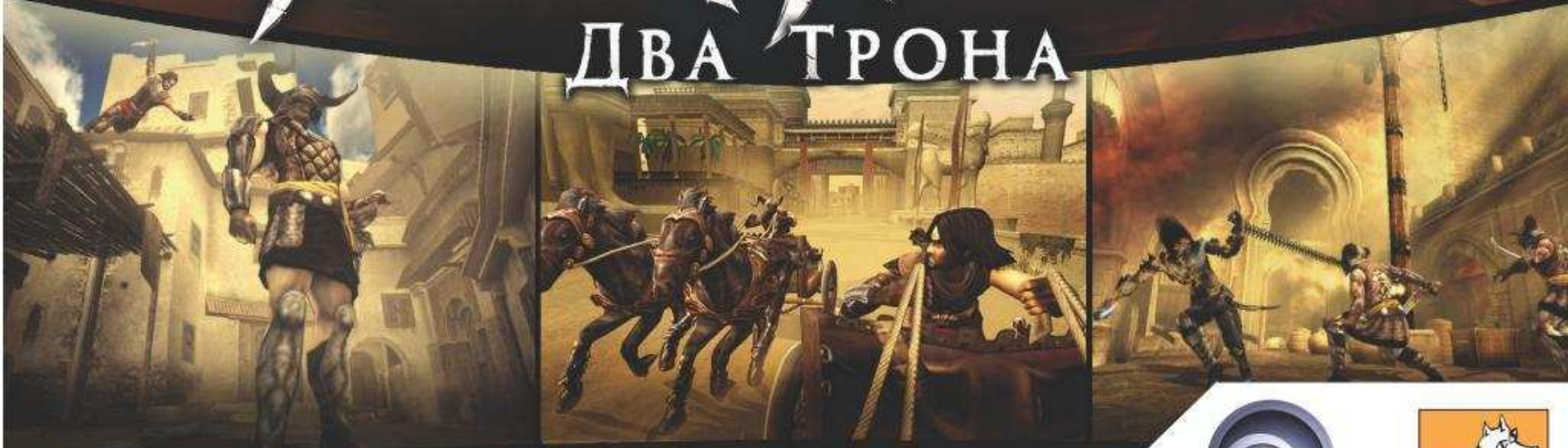
ДВЕ ДУШИ.



PRINCE OF PERSIA THE TWO THRONES™

Принц Персии

ДВА ТРОНА



М.видео

ВИДЕОЛЕНДА

Розничная продажа в магазинах фирмы "СОЮЗ", "М Видео" и "ВидеоЛенда"

© 2005 "Akella", © 2005 Ubisoft Entertainment. All Rights Reserved. Based on Prince of Persia® created by Jordan Mechner. Ubisoft and the Ubisoft logo are trademarks of Ubisoft Entertainment in the U.S. and/or other countries. Prince of Persia, Prince of Persia The Two Thrones are trademarks of Jordan Mechner in the US and/or other countries used under license by Ubisoft Entertainment.
Все права защищены. Неправильное копирование преследуется. Тех. поддержка: (095) 363-4612, E-mail: - support@akella.com Игры с доставкой www.cdgames.ru Оптовая продажа: (095)363-4614 представитель на Украине - "МультиТрейд" www.multitrade.com.ua



UBISOFT™



Акелла

Александр КУЗЬМЕНКО



ЛИЧНЫЙ ХИТ-ПАРАД

1. Fahrenheit
2. The Movies
3. Civilization IV
4. F.E.A.R.
5. King Kong

Так уж получилось, что этот номер журнала «Игромания» сдастся тридцатого декабря. И пока большая часть народонаселения нашей большой страны традиционно строга салат и рубит елки, сотрудники дорогой редакции пытаются вспомнить пять игр, которые произвели на них наибольшее впечатление. Однако ностальгия и думы о былом — это, конечно, интересно и хорошо, но лично у меня на грядущие праздники (десять дней сплошных выходных — это ж с какого дуба нужно упасть, чтобы такое придумать?) есть вполне конкретный план культурных мероприятий:

а) В четвертый раз подряд пройти **Fahrenheit**. Эта игра настолько бездонна и глубока, что до сих пор при первых же аккордах музыки из стартового меню меня пробивает дрожь. История трех человек, потерявшихся на улицах зимнего Нью-Йорка в снежный буран, поражает воображение и бережит мозг. А еще — что немаловажно — становится ничуть не хуже после второго, третьего и, я надеюсь, четвертого прохождения.

б) Наконец-таки доделать свой второй полнометражный (аж двадцать минут) **The Movies**-фильм. Сюжет такой: Адам Сэндлер просыпается у себя дома и понимает, что превратился в гигантского цыпленка, которого к тому же разыскивает ФБР...

Вообще, съемка своих треш-муви с последующим их всенародным обсуждением на официаль-

ном сайте — чуть ли не самое интересное занятие, с которым мне довелось столкнуться за последние двенадцать месяцев. Ну а по важности для индустрии — становление онлайн-нового комьюнити **The Movies** это, наверное, одно из самых серьезных событий прошедшего года. Для сотен тысяч любителей кино интернет, помимо своего главного назначения — источника бесплатной порнографии, стал еще и основным местом для творческого самовыражения. Ну не радость ли?

в) Далее. Во что бы то ни стало за праздники нужно отыграть как минимум пять партий в **Civilization IV**. «Цивилизация» это, как вы понимаете, навсегда — умная, добрая, вечная Игра с самой что ни на есть большой буквы. Бесконечной глубины геймплей, миллионы вариантов событий каждую секунду и возможность собственноручно переписывать историю человечества (причем с нуля). Именно благодаря таким проектам, как **Civilization**, наши с вами РС все еще называются полноценной игровой платформой и весьма бодро себя чувствуют в мире вездесущих консолей.

г) Ну и, наконец, последний пункт культурной программы: до беспамятства наиграться в два самых любимых экшена этого года: **F.E.A.R.** и **Peter Jackson's King Kong**. Обе эти игры — «правильные» блокбастеры: продуманные, кинематографичные, красивые, невероятно атмосферные... **F.E.A.R.**, конечно, немного жалко — ведь он дольше чем никто другой был главным претендентом на звание «игры года», но совершенно неожиданно вышел **Fahrenheit** и... такая вот грустная селяви.

Впрочем, почему вдруг грустная? Отличный ведь был год.

Андрей АЛЕКСАНДРОВ



ЛИЧНЫЙ ХИТ-ПАРАД

1. Fahrenheit
2. Civilization IV
3. Fable: The Lost Chapters
4. Quake 4
5. X³: Reunion

Я не буду говорить, насколько революционной игрой стал **Fahrenheit**, — об этом наверняка уже написали мои коллеги в своих хит-парадах. Не буду говорить и об интересном подходе к сюжету, об оригинальной реализации нелинейности, отличной атмосфере, продуманных характерах персонажей, множестве маленьких, но уместных находок — обо всем этом, опять же, напишут мои коллеги.

Скажу другое. **Fahrenheit** — единственная в этом году игра, которая заставила провести с собой две бессонных ночи. Об этом, конечно же, кто-нибудь из моих коллег тоже напишет — ну да и бог с ними.

Про **Civilization IV**, впрочем, как и про любую игру из этого списка, можно рассказывать очень и очень долго. Остановлюсь, однако, только на одной ее черте, ставшей для меня, пожалуй, главной, — четко выверенном времени, которое длится одна партия. Только в четвертой части можно сесть вечером и прожить с нацией всю ее жизнь — от основания первого города и до Последней мировой, в которой погибнет вся планета. На следующий вечер — попытаться пройти игру «мирным» путем, но в XV веке плюнуть на эту затею и быстренько поработить оказавшуюся на севере Японию. Ну а на выходных... на выходных, друзья, можно собирать материала для целого учебника по международным отношениям.

И самое главное — с каждой новой партией **Civilization IV** становится

только интереснее. Она не позволяет себе повторяться, ставя игрока в новые, необычные ситуации. Эдакий *perpetuum mobile* среди компьютерных игр.

Про некоторые компьютерные игры говорят — «в них хочется жить». Для меня подобной игрой стала **Fable: The Lost Chapters**. Я мчался к ней каждый вечер, гадая — что же случится сегодня? Может, рога станут на сантиметр длиннее? Или меч, закованный в скале, поддастся и перейдет в мою собственность? А вдруг случится чудо и неприступная красавица, наконец, снимет запоры со своего сердца?

Молинье подарил нам по-настоящему удивительную игру — игру, в которой можно было прожить целую «альтернативную» жизнь. Я — прожил. И не одну.

Quake 4 берет своей простотой. В нем нет каких-то геймплейных находок, нет роскошной графики, сложной боевой системы, командных интерфейсов и прочих «наворотов». Есть только бесконечный драйв, который подхватывает тебя и стрелой проносит по яркому, запоминающемуся сюжету. Ничего необычного, выдающегося — только море настоящего удовольствия.

X³: Reunion — удивительно медитативная игра. Она красива, глубока и чиста. Время в ней течет медленно — на этой неделе ты начинающий буржуа, который владеет всего лишь одним транспортным кораблем. На следующей — ты все еще начинающий буржуа. Еще через одну — скоробчил денежек на маленькую фабрику. Ну а в промежутках между этим делом — прошел примерно половину сюжета.

И именно это, пожалуй, и притягивает. **X³: Reunion** — редкая игра, которой можно наслаждаться на протяжении долгих недель, «потягивая» ее маленькими порциями.



Игорь ВАРНАВСКИЙ



ЛИЧНЫЙ ХИТ-ПАРАД

1. Fahrenheit
2. F.E.A.R.
3. Silent Hunter III
4. Darwinia
5. Samorost 2

Составляя список игр для итогов года, мы с удивлением обнаружили, что хороших проектов за последние 12 месяцев вышло не так уж и много. Не знаю, как остальные, но лично я с большим трудом наскреб пять игр, которые мне по-настоящему понравились (одна из них даже не рецензировалась в журнале). В некотором смятении я попытался вспомнить, какие игры мне приглянулись на PlayStation 2. Вспомнилась только одна — **God of War**. Но и та тянет лишь на шестое место — которого здесь нет.

Первую строчку еще в сентябре забронировала **Fahrenheit** — за последние два года ни одна игра не увлекала меня так сильно, как эта (и не только меня — см. хит-парады других редакторов). На второй строке занял позицию **F.E.A.R.** Это, может быть, не самая лучшая игра года, но уж точно самый лучший экшен. **Call of Duty 2**, **Quake 4** и **SWAT 4** — шутеры на один раз, после прохождения к ним уже никогда не вернешься. А **F.E.A.R.** — это любовь до гроба, его можно переигрывать снова и снова.

Третья «ступенька» досталась симулятору подводной лодки **Silent Hunter III**. Историей военно-морского флота я увлекаюсь уже много лет, и мне всегда нравилось разыгрывать морские сражения. В детстве я использовал для этого бумажные и пластилиновые корабли, а когда появился компьютер, захотелось того же самого, но уже на экране монитора. Увы! Тогда в продаже были толь-

ко хардкорные симуляторы, а они мне никогда не нравились (если только эти симуляторы не называются **Colin McRae Rally**). Первым и пока единственным исключением стал **Silent Hunter III**. Это первый симулятор, который сделан по правилам блокбастера. Реалистичный, зрелищный, а самое главное — простой и доступный.

С четвертой позиции начинается самая натуральная «клиника». Если с **Darwinia** все понятно (вы наверняка читали обзор и играли в локализацию от «Нового Диска»), то о **Samorost 2** (<http://samorost2.net>) стоит поговорить отдельно. **Samorost 2** — одна из самых известных shareware-игр ушедшего года (стоит \$9,90). По жанру это квест, причем квест настолько простой и логичный, что его можно и нужно ставить в пример работникам «больших» игр.

Дизайн, графика, анимация, звуковое сопровождение и музыка настолько чудесны, что игра прямо-таки завораживает. Ознакомиться с **Samorost 2** (это как минимум — а как максимум купить) стоит даже в том случае, если вы терпеть не можете shareware (я и сам его не люблю) — ибо эта игра даст сто очков вперед большинству многомиллионных блокбастеров, которые расходятся (г)астрономическими тиражами.



Степан ЧЕЧУЛИН



ЛИЧНЫЙ ХИТ-ПАРАД

1. Fahrenheit
2. Fable: The Lost Chapters
3. Civilization IV
4. Age of Empires III
5. Star Wars: Republic Commando

сериала. При всем при том, повторюсь, это очень хорошие игры, но, увы, не гениальные. За ними с удовольствием проводишь время, но, увы, им не дано нас удивить.

Единственная игра, которая смогла задеть мою вконец очерстевшую душу, стала **Fahrenheit** от демиургов **Quantic Dream**. Именно эти добрые волшебники смогли подарить мне без малого семь часов радости. При практически полном отсутствии геймплея (согласитесь, что в нужный момент нажимать кнопки и дергать мышкой в разные стороны невелика хитрость) именно **Fahrenheit** рассказала историю, которую в деталях помню до сих пор. Именно эта игра позволила мне по-настоящему прожить несколько часов в шкуре Лукаса Кейна, который угодил в водоворот непонятных, пугающих и вместе с тем чудовищно увлекательных событий.

Честно говоря, ни в какой другой игре уходящего года не было такого погружения в тот мир. Увы, но я так и не сумел с головой, весь без остатка уйти в мир «Блицкриг 2», **Age of Empires III** или **Fable**, а вот **Fahrenheit** мягко, но настойчиво утонула меня в свои сети и на пару вечеров буквально вырвала из реальной жизни.

Кроме того, именно **Fahrenheit** доказала, что можно — да, друзья — можно, создавать по-настоящему гениальные игры, которые способны захватывать игрока не дикими графическими наворотами, а миром, в который веришь, и историей, которую хочется не прерывать на середине, а узнать до конца.

Уверен, что наступивший 2006 год принесет нам кучу интересных игр, в которых будут не только адские движки, выдающие умопомрачительные спецэффекты, но и оригинальность, и истории, которые мы захотим послушать до конца.

Прошедший год, друзья, с моей точки зрения выдался несколько странным. Казалось бы, недостатка в хороших играх не было, однако ж, вот ничего сверхгениального не вышло.

Если 2004 год запомнился нам такими титанами, как **Half-Life 2** и **DOOM 3**, которые на самом деле оказались весьма хорошими играми, да и шум вокруг них стоял нешуточный, то год под номером 2005 был каким-то, с позволения сказать, тихим. Как ни крути, но проектов, которые сказали бы действительно новое слово, открыли что-то новое или чем-то поразили, мы так и не дождались.

Да, мы узрели **F.E.A.R.** — игру, которая блеснула графикой и до невозможности умными противниками, но разочаровала тоскливым сюжетом и вызывающим зевоту геймплеем. Да, вышли действительно отличные, с душой сделанные **Age of Empires III** и **Civilization IV**, но вся беда в том, что все это мы уже видели! Черт возьми, мы давно наигрались в **Age of Empires II**, по сто раз захватывали мир в **Civilization III** и захватили его в сто первый раз в четвертой инкарнации знаменитого



ЛУЧШИЕ ИГРЫ 2005



ИНДУСТРИЯ ПОДВОДИТ ИТОГИ

Итоги года в этот раз, надо сказать, получились знатными. Страница за страницей мы рассказали вам, дорогие читатели, про то, какие игры принес нам 2005 год. И, разумеется, работая над этим материалом, мы задались вопросом — а что 2005 год принес играм? Вернее — их создателям?

Сказано — сделано! Командир приказал, электронная почта ответила «есть!», и понеслись в почтовые ящики главных людей отечественной игровой индустрии короткие письма, каждое из которых содер-

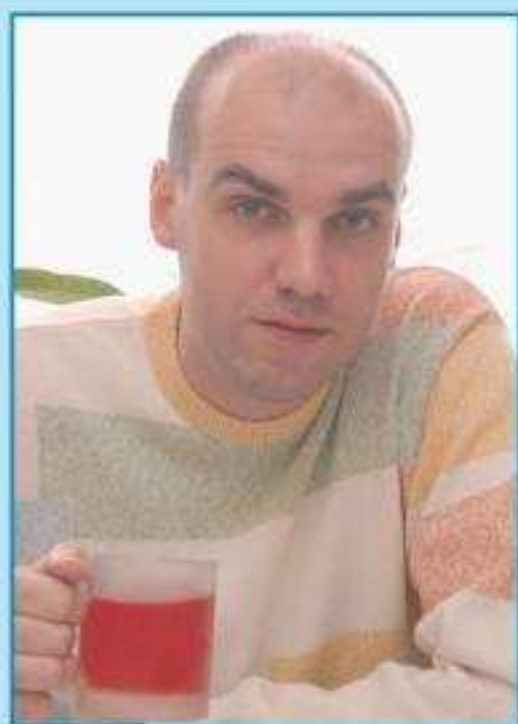
жало ровно два вопроса. Первый — что, по их мнению, прошедший год принес для компьютерно-игровой индустрии? Второй — что прошедший год принес для их компании?

Возможно, эти вопросы, равно как и ответы на них, покажутся вам несколько банальными, очевидными. Но знайте — именно из ответов на них и складывается портрет прошедшего года: интересного, полного неожиданных событий и не сказать чтобы самого удачного для индустрии.

Впрочем, перед тем как переходить к ответам наших дорогих директоров и руководителей, стоит отметить один очень важный момент. Все факты и выводы, сделанные ими, основаны на их собственной информации, за достоверность которой «Игромания» не отвечает. Поэтому не удивляйтесь, что местами высказывания представителей разных компаний будут противоречить друг другу: ведь сколько людей — столько, как известно, и мнений. Хотя в нашем случае это очень даже замечательно. — А.А.

Александр МИХАЙЛОВ

КОМПАНИЯ «БУКА», ГЕНЕРАЛЬНЫЙ ДИРЕКТОР



1. Что, по вашему мнению, прошедший год принес компьютерно-игровой индустрии?

Я бы отметил несколько фактов. Во-первых, старт кон-

солей нового поколения. Со всеми вытекающими новыми стандартами. Во-вторых, мировая индустрия компьютерных игр в этом году впервые не показала роста по валовым показателям. Этот факт оказался довольно неожиданным для всех. Отразилось это и на России — у нас существенно снизились темпы роста продаж компьютерных игр (хотя сам рост по-прежнему сохранился).

В-третьих, стоит отметить, что в России в 2005 году впервые в истории нашей индустрии произошло огромное количество слияний и поглощений. Причем участниками этих сделок стали очень крупные компании: **Nival Interactive**, «Бука» «Акелла».

2. Что прошедший год принес компании «Бука»?

Самое главное событие — это продажа контрольного пакета акций «Буки» компании «Финам» и фонду «Норум» Европейского банка реконструкции и развития.

Кроме того, стоит отметить, что мы продолжаем работать в Китае. В 2004 году мы открыли там свое представительство. В 2005 — самостоятельно издали первые проекты. Очень приятно, что среди них была и российская разработка — игра «Магия войны».

Не забыли мы и про Россию — здесь в течение второго полугодия вышло огромное количество отечественных игр, разработка которых

длилась несколько лет: «Мор. Утопия», «Велиан», «Метро-2», «Петька 6: Новая реальность», «Стальные монстры», **Hard Truck Tycoon**, **Ex Machina**.

Ну и отдельно стоит отметить проект **Peter Jackson's King Kong** — пожалуй, впервые в России одновременно с международным релизом вышла игра такого масштаба: по крупной кинолицензии, полностью на русском языке, да еще и до выпуска фильма. Наконец, в 2005 году мы заключили как никогда много контрактов на издание очень хороших проектов. Часть из них уже вышла или анонсирована, часть нет — следите за новостями!

Дмитрий АРХИПОВ

КОМПАНИЯ «АКЕЛЛА», ВИЦЕ-ПРЕЗИДЕНТ ПО РАЗРАБОТКЕ И РАЗВИТИЮ



1. Что, по вашему мнению, прошедший год принес компьютерно-игровой индустрии?

Прошедший 2005 год не изменил традиции последних

лет. Игровая индустрия активно развивается — в частности, в России рынок вырос еще на тридцать процентов. Вместе с этим отечественный сектор вышел на «более широкий уровень», начав уделять большее внимание новым перспективным направлениям — сетевым играм, мобильному контенту. Мир увидел несколько крупных и успешных проектов от российских разработчиков. Сильнейшие участники рынка смогли доказать свою конкурентоспособность на мировой арене и стали очень привлекательными для инвесторов. Да и не только стали — 2005 год прошел под знаком серьезных финансовых вливаний в российские компании.

Если же говорить про общемировые тенденции, то главная из них — слияние различных сфер индустрии развлечений. Кинематограф все теснее связан с играми, мобильный контент немислим без игровых приложений, героями крупных проектов становятся актеры и артисты. В 2006 год игровая индустрия входит серьезной и очень весомой частью развлекательного бизнеса.

2. Что прошедший год принес компании «Акелла»?

«Акелла» за 2005 год прошла несколько важнейших вех в своем развитии. И большинство из них произошли под самый его занавес. Прежде всего речь идет о крупнейшей инвестиционной сделке

на отечественном рынке — вложениях **Quadriga Capital Russia** и **Intel Capital** в наши акции. Кроме того, мы освоили новые, стратегически важные направления деятельности: издание онлайн-игр и распространение мобильного контента.

2005 год также ознаменовался для нас выпуском нескольких собственных долгожданных проектов, среди которых особенно хочется отметить имиджевую игру «Акеллы» — «Корсары III». В первые же дни после появления на прилавках она установила новый рекорд продаж в России. Мы сделали, пожалуй, «семимильный шаг» в собственном развитии и надеемся и дальше расти в геометрической прогрессии.



Виталий ШУТОВ

КОМПАНИЯ GAME FACTORY INTERACTIVE, ДИРЕКТОР ПО РС-РАЗРАБОТКАМ



1. Что, по вашему мнению, прошедший год принес компьютерно-игровой индустрии?

Для общемировой индустрии это несомненно был год оживления в секторе PC, ожидания в секторе Next Gen и бурного расцвета мобильных игр.

Конкретно для PC этот год оказался очень богат на интересные игры — мы увидели огромное количество долгожданных проектов. Стоит, правда, заметить что около восьмидесяти процентов из них — это все-таки сиквелы, которые лишь развивали идеи своих предшественников. Зато оставшиеся принесли нам

немало сюрпризов — чего стоит хотя бы **Fahrenheit**.

Для российской индустрии это был год покупок, слияний, поглощений. Тут и продажа **Nival Interactive**, и приход венчурных инвестиций в «Буку», и покупка части «Акеллы» компаниями Intel Capital и Quadriga Capital Russia, и объединение GFI с «МиСТ ленд — ЮГ», и многое другое.

Что поделаться, рынок стремительно развивается, конкуренция становится жестче. Планы становятся все более амбициозными, и собственных сил уже не хватает даже крупным компаниям, поэтому прокатившаяся в течение года череда слияний/продаж/приобретений — сигнал того, что индустрия готовится к новому «броску». А значит, будут еще новые свершения, новые достижения.

2. Что прошедший год принес компании Game Factory Interactive?

Компании **Game Factory Interactive** этот год принес компанию «МиСТ ленд — ЮГ» (смеется — *Прим. ред.*), на базе которой был создан продюсерский центр. Вышла долгожданная «АЛЬФА: Ан-

титеррор», а под конец года — и ее продолжение «АЛЬФА: Антитеррор — Мужская работа». В печать отправился экшен **Rat Hunter**, который лично мы считаем игрой «старой школы».

Кроме того, в этом году мы окончательно освоили нелегкую науку создания игр по лицензиям. Это, во-первых, разработка **Jagged Alliance 3D** — игра, после всех «качаний», наконец-то почти готова и совсем скоро появится на прилавках. Ну и, во-вторых, начало работ над целой серией проектов по известному в России виртуальному образу Глюк'оза.

Много мы работали и на рынке локализаций: здесь и «**The Fall. Последние дни мира**», и **Splinter Cell: Chaos Theory**, и **Street Racing Syndicate**, и многие другие. Открыли мы и собственное мобильное подразделение, успехами которого обязательно похвастаемся... но уже, наверное, в следующем году.

Так что свершений много, год был очень активным, непростым, но успешным. Планов много, и самый главный из них — много больших, красивых, интересных и качественных игр в следующем году!

Сергей ОРЛОВСКИЙ

КОМПАНИЯ NIVAL INTERACTIVE, ПРЕЗИДЕНТ



1. Что, по вашему мнению, прошедший год принес компьютерно-игровой индустрии?

Если говорить об индустрии отечественной, то этот год стал переломным с точки зрения прихода крупных инвестиций. В следующем году эта тенденция, безусловно, продолжится и окажет заметное влияние на расстановку сил среди основных игроков. Как следствие — началось активное освоение новых направлений, таких как консольные, мобильные и онлайн-игры. На глобальном игровом рынке наиболее заметно завершение текущего и начало нового «консольного цикла» — с выходом Microsoft Xbox 360 называть его Next Gen теперь язык не поворачивается. Вполне себе такой Current Gen.

2. Что прошедший год принес компании Nival Interactive?

Для компании **Nival Interactive** этот год был очень насыщенным. Мы выпустили игры «**Ночной дозор**» и «**Блицкриг II**», не говоря уже о целой плеяде мобильных проектов, и получили огромный опыт, связанный с переходом в новые «формы жизни». Мы стали американским разработчиком и российским издателем, у нас появились новые студии, большой продюсерский центр, мы в полной мере ощутили бремя разработчика игры-легенды и, наконец, — переехали в новый офис!

Андрей «KranK» КУЗЬМИН

КОМПАНИЯ KRANX PRODUCTIONS, ДИРЕКТОР



1. Что, по вашему мнению, прошедший год принес компьютерно-игровой индустрии?

Тысячи разработчиков игр потратили ровно год своей жизни на то, чтобы миллионы игроков провели в общей совокупности тысячелетия своей человеческой жизни в искусственных гипнотических ло-

вушках, с огромным фэпээсом смотрящих на нас с экранов. Стали ли те и другие от этого счастливее? Вряд ли. Ни одна игра не имеет и намека на то, чтобы попытаться разбудить кого-то. Летаргический сон успешно продолжается. Особенно преуспевают онлайн-массивные «черные дыры» — у них огромное будущее, никто в этом уже не сомневается. А еще время теперь можно красочно и в полном 3D убивать даже в туалете, ведь 2005 — это год Sony PSP. С собаками теперь можно «пообщаться» в **Nintendogs**, ну не чудо ли это? Безусловно, оно. Правда, цивилизованное общество все еще воспринимает игры как что-то сродни порноиндустрии. Неизбежное зло, темная сторона Луны. Зато разрешают побыть субмиссивной подружкой Голливуда — тоже хлеб. Короче говоря, отличный год!

2. Что прошедший год принес компании KranX Productions?

Это был наш первый полнометражный год как самостоятельной компании. Мы стремительно взрослеем. Велась и ведется работа над почти десятком продуктов разных сортов и разной степени нашей вовлеченности. За этот год очень сильно укрепилась команда, мы уже способны на настоящие трудовые подвиги и организовано делаем это (!). К сожалению, врожденная скромность не позволяет нахваливать себя слишком сильно. Важно отметить, что мы не забываемся в актуально-коммерческих буднях и потихоньку двигаемся в направлении действительно новых продуктов, обещающих нарушить лишь развлекательный ход игровой истории. В общем, это был важный для компании и здоровый год, без которого не обойтись.



ЛУЧШИЕ ИГРЫ 2005



Николай БАРЫШНИКОВ

КОМПАНИЯ 1С, РУКОВОДИТЕЛЬ ОТДЕЛА ЛИЦЕНЗИРОВАНИЯ И ПРОДВИЖЕНИЯ



1. Что, по вашему мнению, прошедший год принес компьютерно-игровой индустрии?

2005 год был достаточно интересным и богатым разного рода событиями. Большая часть прогнозов оправдалась — рынок продолжил расти, успешно продавались сик-

велы, еще раз подтверждая тот факт, что хорошая франшиза намного значимее даже очень качественного геймплея или замечательной графики.

Несколько расстроил тот факт, что тенденция к «попсе-нию» игр усилилась. Большая часть хитов (даже для PC) оказались довольно казуальными и, что главное, очень короткими. Похоже, что десять-двенадцать часов геймплея становятся нормой. Нередко встречаются и игры, которые можно пройти за пять-шесть часов.

Не стоит, конечно, забывать и о таких событиях, как запуск сразу двух новых консолей — Sony PSP и Microsoft Xbox 360.

2. Что прошедший год принес компании 1С?

Что касается фирмы 1С, то год выдался довольно напряженным, все трудились засучив рукава. Из громких собы-

тий хотелось бы отдельно отметить контракт с **Microsoft**, согласно которому их игры будут официально изданы на территории бывшего СССР на русском языке и по «джевельным» ценам. Это был долгий и непростой путь — переговоры длились около пяти (!!! — *Прим. ред.*) лет и наконец-то завершились подписанием контракта.

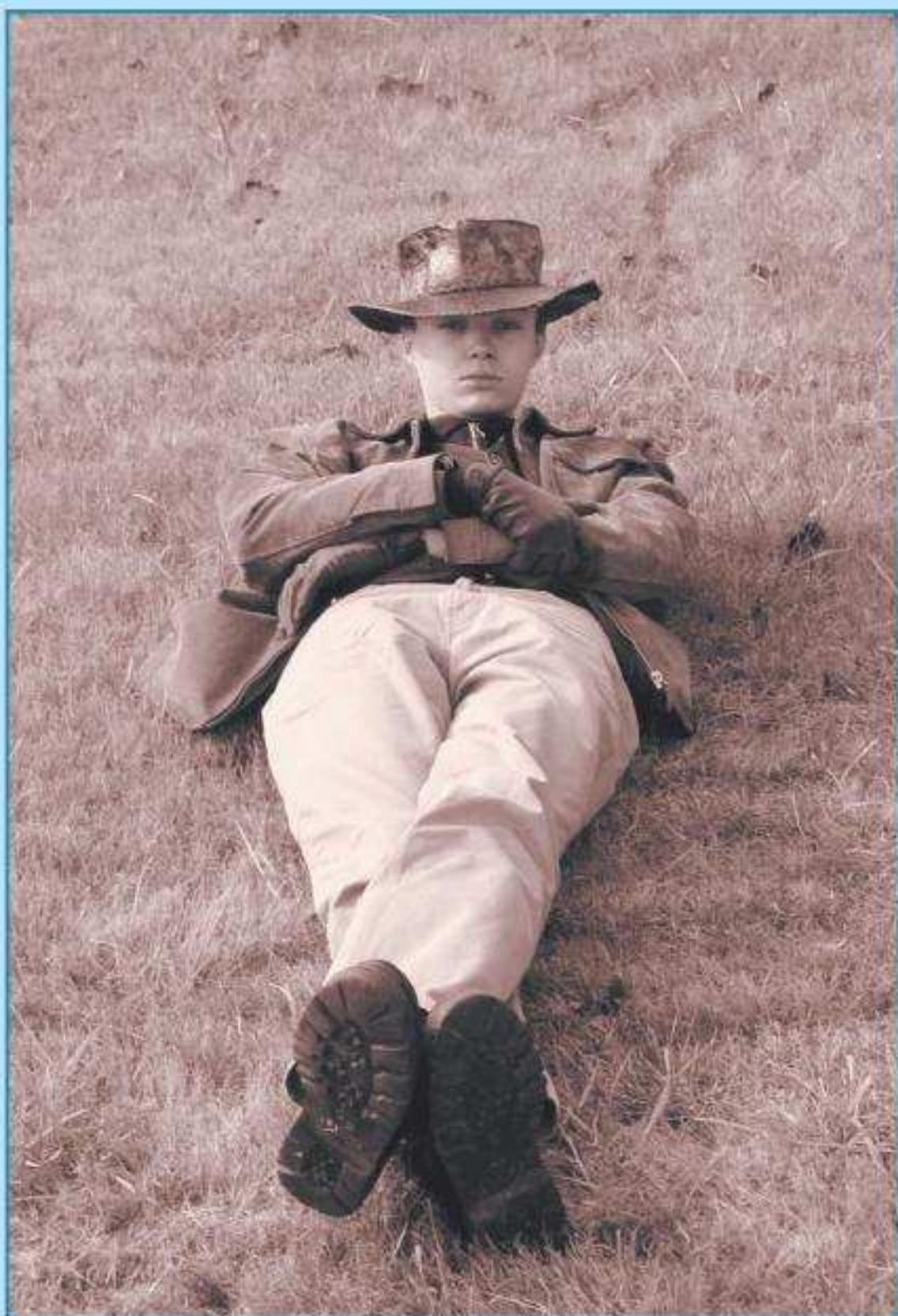
Нам также удалось отметить на рынке локализаций, заключив несколько значимых сделок. В их числе — подписание соглашения с компанией **Activision**. Теперь российские игроки могут (или смогут в ближайшем будущем) приобрести локализованные версии таких хитов, как **Call of Duty 2**, **Quake 4**, **The Movies** и **GUN**. Также хочется отметить соглашение с **Bethesda Softworks** — игра **The Elder Scrolls 4: Oblivion** официально выйдет в России. Буквально пару не-

дель назад состоялось еще одно важное событие — мы заключили договор на издание игр от **LucasArts Entertainment**. Первый плод этого сотрудничества — подписание соглашения о выпуске в России стратегии **Star Wars: Empire at War**. Уверен, игра станет отличным подарком всем поклонникам «Звездных войн».

Отдельно хочется отметить издательские проекты. 2005 год был ознаменован выходом таких хитов, как «**Корсары III**», «**Вивисектор: Зверь внутри**», «**Магия крови**», «**Блицкриг 2**» и «**Адреналин**». К сожалению, мы не успели выпустить все запланированные российские игры — часть из них пришлось перенести на 2006 год. Следующий год, думаю, пройдет под знаком таких хитов, как «**В тылу врага 2**», «**Дальнобойщики 3**» и «**Битва за Британию**».

Дмитрий БУРКОВСКИЙ

КОМПАНИЯ «НОВЫЙ ДИСК», РУКОВОДИТЕЛЬ ИГРОВОГО НАПРАВЛЕНИЯ



1. Что, по вашему мнению, прошедший год принес компьютерно-игровой индустрии?

2005 год ознаменовался запуском первых приставок нового поколения. Мы в самом начале консольной гонки — **Microsoft Xbox 360** уже на полках, ну а **Sony PlayStation 3** и **Nintendo Revolution** ждут своего релиза в 2006 году. Что это даст рынку PC и игровой индустрии? В первую очередь — очередной скачок в плане графики и геймплея. Если сейчас кросс-платформенные проекты ориентируются на текущее поколение приставок и внешне выглядят очень устаревшими, то уже в следующем году средний PC будет плестись в хвосте современных консольных технологий. Что до геймплея, то игры становятся все более сложными и глобальными. Пять лет назад нельзя было представить что-то вроде **Grand Theft Auto: San Andreas**. Теперь подумайте, во что сможет эволюционировать серия игр **GTA** с приходом консолей следующего поколения?

2. Что прошедший год принес компании «Новый Диск»?

Хотелось бы отметить выход трех новых карманных игровых систем — **Sony PSP**, **GameBoy Micro** и **Nintendo DS**. И если первая есть не что иное, как **Sony PlayStation 2** в миниатюре, а **GBM** — просто обновленная версия классического **GameBoy Advance**, то **Nintendo DS** является самой настоящей революцией, пусть и маленькой. Новаторское управление, совершенно непривычные игры. Странно, но никто не ожидал, что подобная система окажется еще и успешной в коммерческом плане — но цифры продаж по всему миру объективно доказывают это. Видимо, это еще одно новое направление развития игровой индустрии — игры для тех, кто в них обычно не играет. Игры, которые не являются играми как таковыми — **Nintendogs**, **Animal Crossing DS**, **ElectroPlankton**, **Train Your Brain**, **Brain Flex**. Если это еще не революция, то как минимум ее начало.



Сергей ГРИГОРОВИЧ

КОМПАНИЯ GSC GAME WORLD, ДИРЕКТОР



1. Что, по вашему мнению, прошедший год принес компьютерно-игровой индустрии?

Если говорить о мировой индустрии, то, конечно же, внимание всей общественности было приковано к запуску новых игровых консолей — конкуренция здесь разгорелась нешуточная. Всем доставило истинное наслаждение наблюдать за поочередными взаимными выпадами то одних, то других, то третьих, ехидно посмеивающихся над промахами конкурентов и выпячивающих преимущества своих детищ.

Очень показательной в этом ключе выдалась очередная выставка E3: было заметно, насколько каждому из титанов важно не упустить момент анонса своей консоли и удержать игровой небосвод на плечах. Как бы то ни было, мы с не-

терпением ждем появления всех новых приставок, а еще больше — игр для них, поскольку и сами работаем в этом направлении.

Нельзя не отметить и некоторый тревожный спад в объемах мировых продаж игр — неужели все наигрались уже? Еще более тревожна, особенно для отечественных разработчиков, тенденция к значительному сокращению доли PC-игр (в США в частности), что усложняет их продажу. Достойные проекты тем не менее всегда найдут своего покупателя, так что мы с оптимизмом смотрим в будущее.

2. Что прошедший год принес компании GSC Game World?

2005 год был стратегически важным для развития GSC Game World. Первая его половина ознаменовалась выходом долгожданных «**Казачков II**». Вторая же стала скорее интенсивной подготовкой к насыщенному 2006 году. За прошедшее время нам удалось окончательно утвердиться как мировому издателю — теперь мы способны самостоятельно выводить свои проекты на рынок. Сегодня у нас уже есть сформированная для этого команда и все необходимые наработки. На полную мощь издательство заработает в сентябре 2006 года с выходом первой части «**Героев уничтоженных империй**». Потенциально — это двери на Запад для отечественных разработчиков, и мы готовы предложить им очень выгодные условия сотрудничества.

Александр ФЕДОРОВ

КОМПАНИЯ DTF, ДИРЕКТОР



1. Что, по вашему мнению, прошедший год принес компьютерно-игровой индустрии?

Возможно, это покажется странным, но чем больше я занимаюсь непосредственно разработкой игр, тем меньше времени остается на то, чтобы «смотреть вокруг». Дело доходит до смешного — наш собственный сайт www.dtf.ru удается почитать далеко не каждый день. В связи с этим я выскажусь, основываясь не на каких-либо конкретных данных, а скорее на общих ощущениях. Мне кажется, что прошедший год принес общую нервность и ожидание чего-то страшного. Страхное, безусловно, связано с запуском консолей следующего поколения. Все ощущают, что это в значительной мере перестроит индустрию, но каким именно образом — никто до конца не знает. Есть отдельные товарищи, которые даже заявля-

ют, что ничего особенного не случится, а все будет по-прежнему. Лично я считаю, что «по-прежнему» ничего не будет. Создание игр для «больших» консолей требует огромных затрат, что под силу только большим компаниям. Маленьким студиям придется плестись в хвосте индустрии, занимаясь разработкой под PC или карманные устройства. Если учесть тот факт, что в отечестве таких компаний подавляющее большинство, то в целом картина для нашего игропрома безрадостная.

2. Что 2005 год принес компании DTF.ru?

После успешного выпуска своего первого проекта мы сразу же приступили к разработке следующего... и поняли, что разработка разработки рознь. «**Сталинград**» получился отличной игрой, и опыт, который мы приобрели при его создании, действительно нам пригодился. Но лишь отчасти. Проект, над которым мы трудимся, совсем из другого жанра, из другого сеттинга и на другой технологической основе. Сейчас мы значительно глубже погружены в детали разработки, нежели при работе с движком от «**Блицкрига**». Всплыла куча новых нюансов и новых сложностей. Коллектив вырос вдвое и, возможно, вырастет еще, что добавляет к технологическим аспектам еще и организационные. Но несмотря на все трудности нам нравится то, что получается, и мы надеемся, что успеем до КРИ 2006 собрать нечто, что можно будет продемонстрировать широкой общественности, которая, безусловно, содрогнется от увиденного.

Игорь КАРЕВ

КОМПАНИЯ ACTION FORMS, ДИРЕКТОР



1. Что, по вашему мнению, прошедший год принес компьютерно-игровой индустрии?

Для индустрии в целом знаковым событием является выход новых частей таких культовых серий, как **Quake 4**, **Prince of Persia: The Two Thrones** и др. Из проектов, которые сказали новое слово

в технологии создания игр, хотелось бы отметить **F.E.A.R.** На hardware-рынке появилась первая nextgen-консоль — Microsoft Xbox 360. Она ознаменовала начало очередного поколения приставок и — как следствие — повышение качества и сложности разрабатываемых продуктов.

2. Что прошедший год принес компании Action Forms?

Для компании этот год был памятен выходом дорогого для нас — и, надеемся, для геймеров тоже — «**Вивисектора**», а также потрясающей рисованной аркады «**Остров сокровищ**», созданной по мотивам одноименного мультфильма.



SECURITY FILE # 02/06 (101)

ИЗ ПЕРВЫХ РУК



ФЛУГГЕРЫ — К БОЮ!

ПИЛОТЫ «ИГРОМАНИИ» ОТПРАВЛЯЮТСЯ НА ЗАВТРАШНЮЮ ВОЙНУ

ЗАВТРА ВОЙНА

Жанр: Космический симулятор

Издатель: 1C

Разработчик: CrioLand

Похожесть: Серия Wing Commander Freelancer

Мультиплеер: Интернет, локальная сеть

ДАТА ВЫХОДА: Весна 2006 года
www.zavtravoina.ru

Да простит нас двуглавый Зорич, но «Завтра война» — на удивление отвратительное название. Наверное, почти всем, кому приходилось писать о книге и разрабатываемой по ней игре, приходили в голову следующие слова: «Завтра в этом мире будет война. Ну а сегодня...».

Пришли похожие слова в голову и нам. Да, завтра в этом мире действительно будет война. Ну а сегодня... сегодня мы со **Степаном Чечулиным** проникли в офис 1C с самой настоящей разведывательной миссией. Мы опробовали в деле новейшие истребители, узнали планы коварных врагов и приготовили вам подарок — репортаж из мира «Завтра войны», главной, пожалуй, космическо-патриотической игры 2006 года.

СО СТРАНИЦ — К ЗВЕЗДАМ!

Как известно, любое обучение начинается с уроков истории. Не обойдется без них

и в нашем случае. Итак, «Завтра война» — фантастический роман, написанный замечательным писателем **Александром Зоричем** (вообще-то под этим псевдонимом работает два человека — Дима и Яна). Повесть о далеком будущем, где Россия является могучей сверхдержавой, звездолеты уже давно бороздят просторы Вселенной и Большого Театра (космическому веку — космические представления!), а brave кадеты Военно-Космической Академии разят врага на всех фронтах.

Есть у этого романа и продолжения: «Без пощады» и «Время — Московское!» (последняя книга должна появиться в магазинах в феврале). В них старые враги отступают, друзья оказываются предателями — и вот главным героям предстоит очередная драка. Не обойдется, конечно же, и без любви — трагичной, обреченной, но в то же самое время счастливой.

Чем берет читателя эта трилогия? В первую очередь, пожалуй, своей милой наивностью, старомодностью — книги выполнены в стиле доброго советского героического романа. Очень похоже выглядит и игра. Стать ее героями не так уж и просто — даже если у тебя за плечами огромный «игроманский» послужной список. Мы со **Степаном** прорываемся через раскиданные по огромному офису компании 1C инстанции и оказываемся на капитанском мостике, где предводительствует **Сергей Герасев** —

продюсер проекта. Он проводит последний инструктаж, долго и подробно рассказывая о том, что изменилось в игре за последние месяцы.

Мы смиренно слушаем.

ДО ВЫЛЕТА — ПЯТЬ МИНУТ!

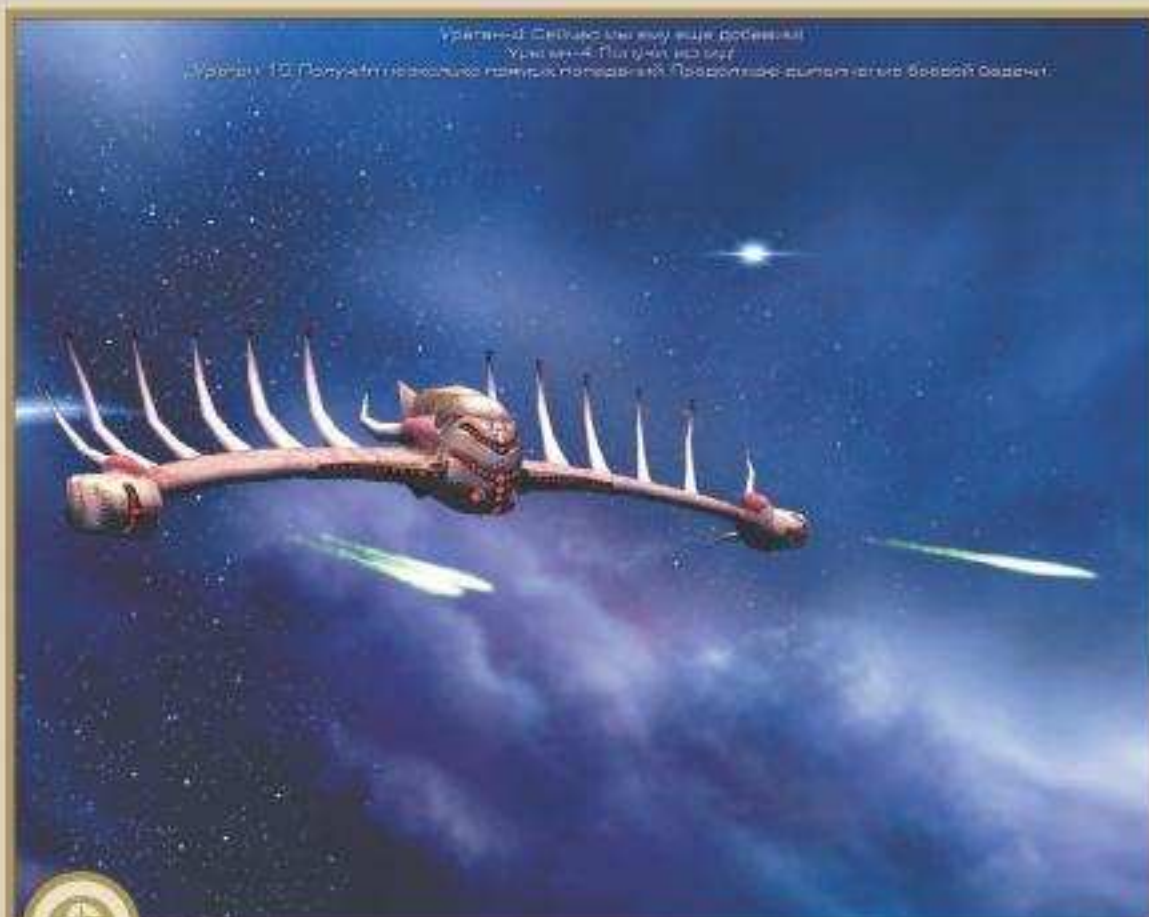
И вот, наконец, долгожданный... шаз-з! Переборку вам в глотку, а не долгожданный космос! Игра стартует в недрах учебного авианосца «Дзуйхо». Именно на нем начал свою карьеру Александр Пушкин, который был, вы удивитесь, не замечательным русским поэтом, а замечательным русским пилотом, главным героем романа «Завтра война». Впрочем, в игре нам предстоит выступать не за него, а за Андрея Румянцева — еще одного молодого кадета Военно-Космической Академии.

Отсеки «Дзуйхо», как, впрочем, и всех остальных «больших» кораблей в игре, полны жизни: вот робот-бармен, вот агенты спецслужб, вот прочий космический люд. Знакомясь с этими персонажами, ловишь себя на интересном занятии: попытках сравнить свое представление мира книги с тем, каким его представлял Александр Зорич.

Да-да, именно Зорич. Дело в том, что двуглавый писатель не только создал отличный сюжет, но и буквально «пропустил сквозь себя» каждый элемент игры. С Димой и Яной сверялось все — вплоть до



А тем временем переборки фрегата «Ловкий» слушают, как в пятый раз за день боцман отчитывает юнгу.



Истребитель джипсов. Его душа упокоится только тогда, когда на каждом «шипе» появится по голове земного пилота.



формы, в которую одеты офицеры. Зорич захотел межпланетный авианосец с «ко-сой» палубой? Пожалуйста, будет вам ко-сая палуба!

Что получилось в результате? Знаете, игра, как и книга, выглядит чуточку старомодно. Вроде и графический движок хороший, и фантастические элементы на местах, но все равно чувствуется — нынче изображать будущее принято несколько иначе. Чуть плавней обводы космических кораблей, чуть свободней форма офицеров, чуть роскошней убранство кают могучих крейсеров. «Завтра война» совсем другая: звездолеты будто прилетели из фантастических фильмов восьмидесятых, офицеры ходят в длинных пальто и забавных фуражках, а отсеки кораблей по-военному строги и скромны. И свой шарм в этом, несомненно, есть.

История, которую мы увидим глазами Андрея Румянцева, разумеется, далеко не всегда следует духу и букве романа. Все-таки главный герой у нас другой — а значит, и события другие. Так, например, конфликт с джипсами на планете Наотар Андрей увидит с самого начала — и даже поучаствует в одной из первых разведывательных операций. Ну а дальше — еще интереснее. Несколько боевых заданий — и после небольшого скандала главного героя отчисляют со службы. Потом будет работа на концерн «Дитерхази и Родригес», лихие деньки в компании пиратов и служба новому, очень могущественному покровителю. Впрочем, в конце концов сюжеты игры и трилогии сплетутся вместе — Зорич даже переписал часть последней книги, увеличив количество эпизодов с участием Андрея.

Всего в игре «Завтра война» запланировано более трех десятков миссий, которые объединены в достаточно жесткую кампанию. Некоторые вольности, конечно же, допускаются — например, со временем игрок сможет зарабатывать деньги в дополнительных заданиях и покупать на них оборудование для звездолета. Более того — нам даже позволят выбрать, в обнимку с какой девушкой Румянцев встретит победу. Но в

целом симулятор получился «сюжетным» и очень похожим на сериал **Wing Commander**, где игрока вела строгая и властная рука командования.

РУМЯНЦЕВ УХОДИТ В БОЙ

И вот эта самая рука командования наконец-то бросает нас в завтра, в войну. Планета Наотар подвергается нападению джипсов — воинственных существ, которые добаловались с генной инженерией до того, что стали превращать самих себя в различную технику вроде космических истребителей. Высадившись на Наотаре, джипсы занялись привычным для всех пришельцев делом: перебили местных жителей, а потом приступили к возведению непонятных конструкций. Мы вступаем в игру в самом начале конфликта: на орбите еще только собираются ударные силы людей и их союзников — Конкордии (именно последним, кстати, принадлежит планета). Неразберихой, которая царит всегда, когда военные выбирают за пределы своих баз, решают воспользоваться джипсы — они атакуют только что совершивший «нуль-переход» линкор. Наша задача — защитить корабль.

Первым вылет совершает Сергей Герасев. Он стартует с авианосца и оказывается в весьма недурственно изображенном космосе. Несколько маневров — и истребитель (в «Завтра войне» принято использовать термин «флуггер») занимает место в звене. Затем следует короткий перелет, и вот, наконец, перед нашими глазами предстает огромный космический корабль, который из всех сил пытается отбиться от нападающих на него мошек-джипсов. Звено рассыпается, и экран заполняют всполохи лазеров. Сергей начинает закладывать виражи с невероятной скоростью, ловит кого-то в прицел, делает несколько залпов — но все тщетно. После пары попыток он не выдерживает и подбивает врага ракетой.

«Дело в том, что первые миссии у нас неожиданно сложные: в книге джипсы значительно маневреннее, чем истребители людей. Поэтому в начале игры приходится больше полагаться на ведомых, а не на себя», — комментирует происходящее на экране Сергей.

Действительно, товарищи достаточно быстро и практически без потерь справляются с врагами. В эфире раздается голос командования, которое скупно благодарит нас и выдает следующее задание — провести разведку непонятных «домн», построенных джипсами на поверхности планеты.

Да-да, бои в игре «Завтра война» происходят не только в космосе, но и в атмосфере — графиче-

ческий движок с самого начала был рассчитан на подобное. Спуск к планете выглядит достаточно забавно. Перед носом истребителя проносятся красные всполохи — машина начинает разогреваться от входа в атмосферу и радуется нас мини-фейерверком. Если чуть-чуть увеличить скорость — сгорим и превратимся в кучку пепла. Впрочем, и сейчас истребитель мчится настолько быстро, что начинаешь ощущать себя немного странно: казалось бы, еще несколько секунд назад планета была очень маленькой — а теперь перед глазами уже расстилается каньон с окружающими его горами. Сергей выравнивается, занимает место в строю, и вот мы уже подлетаем к «домнам» — высоким округлым сооружениям. Истребители начинают облет — и сталкиваются со спешащим на помощь врагом. Над поверхностью джипсы, кажется, стали еще маневреннее — этот бой уже не обходится без потерь с нашей стороны. После короткой схватки потрепанную разведку, наконец, отзывают на базу — на смену ей идут более серьезные силы.

Следующие вылеты совершаем мы со Степой. Сергей предупреждает, что в игре сейчас используется только самая простая, аркадная летная модель. Впрочем, некоторый норов истребители показывают и с ней — летать не так уж и просто. Разумеется, разработчики уже готовят режим с более серьезной физикой — например, в нем поведение флуггера в космосе и над планетой будет очень сильно разниться.

Играть, кстати, удивительно интересно. Миссии сделаны очень грамотно: в них, например, нет долгих бессмысленных перелетов, которыми грешат некоторые космические симуляторы. Взлетели, заняли место в строю, выслушали короткие переговоры и почти сразу оказались в бою. Сами драки очень напряжены: джипсы постоянно маневрируют, ловко уходя из-под огня, а наша посудина хлипкая настолько, что разваливается после нескольких попаданий.

Будут, кстати, и более «спокойные» задания. Так, Сергей показал нам миссию, в которой игроку предстоит оседлать транспортную «Андромеду» и отправиться в скопление астероидов — расставлять комплексы по добыче ценного минерала. В определенный момент, правда, на банкет пожалуют пираты — и тогда придется либо делать ноги, либо принимать бой на неповоротливом грузовике.

■ ■ ■

Знаете, в игре «Завтра война» есть нечто... привлекательное. Вроде бы на первый взгляд — обычный, ничем не выдающийся космический симулятор. Но, черт возьми, из-за компьютера вылезать нет совершенно никакого желания. Хочется еще на часик остаться там — в удивительном игровом мире, который пропитан героизмом, подвигами и лихими космическими сражениями.

Что ж, ждать осталось совсем недолго. В 1С обещают начать войну уже весной 2006 года. И судя по той версии игры, которую нам довелось пощупать, этим обещаниями можно доверять. ■



Ультрасовременный «Дюраланд» демонстрирует нам сразу две вещи: роскошную систему повреждений и готовность земных пилотов сражаться до последнего.

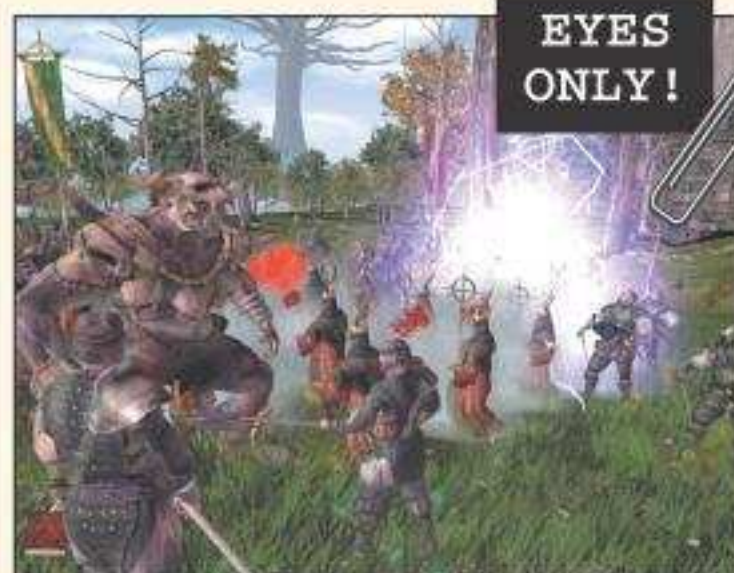


SECURITY FILE # 02/06 (101)

ИЗ ПЕРВЫХ РУК

ДОРОГА К ТРОНУ

«ИГРОМАНИЯ» ОТПРАВЛЯЕТСЯ В ОФИС 1С, ЧТОБЫ ПЕРВЫМИ ВСТУПИТЬ В РЯДЫ ГЕРОЕВ



ВОСХОЖДЕНИЕ НА ТРОН

- ЖАНР: Стратегия
- ИЗДАТЕЛЬ: 1С
- РАЗРАБОТЧИК: DVS
- ПОХОЖЕСТЬ: King's Bounty
Серия Heroes of Might and Magic
- МУЛЬТИПЛЕЕР: Нет

ДАТА ВЫХОДА: Зима-весна 2006 года
http://games.1c.ru/tron_ascension

Еще вчера вы были королем процветающей страны, одевались в шелка и бархат, регулярно потребляли устриц, запивая их дорогими винами столетней выдержки. Еще вчера вы безмятежно прогуливались под сенью вековых лип и обучались фехтованию у лучших мастеров клинка... И вдруг буквально в одночасье счастливой жизни пришел конец: огромные вражеские армии атаковали замок, перебили гвардию, разрушили город и практически отправили вас на тот свет. Если бы не древний маг, который буквально за секунду до кончины успел пробормотать заклятие и забросить вас за тридевять земель, не избежать бы вам мучительной гибели в лапах захватчиков.

М-да, и вот теперь вы в одних подштанниках стоите в чистом поле неизвестной страны, где вас никто не знает, и, что неудивительно, вы тоже не знаете никого. В кармане — жалкая горсть золотых, в душе — жажда мести, в голове одна мысль — вернуть захваченный трон. Предстоит долгий тернистый

путь, пройти который сможет только настоящий герой...

Именно с такой вот леденящей душу истории и начинается новая игра от украинских разработчиков из DVS «Восхождение на трон», которая должна выйти уже в начале этого года.

СОВСЕМ ДРУГИЕ ГЕРОИ

Надо сказать, что впервые вполне себе рабочую версию игры мы увидели на выставке «Игроград 2005», которая проходила в славном городе Киеве. Тогда ваш покорный слуга, битый час нарезавший круги вокруг стендов самых разных фирм-разработчиков, вдруг неожиданно для самого себя, буквально из-за спин сгрудившейся толпы, заметил на экране монитора симпатичное поле боя, на котором по «гексам» в походевом режиме бодро передвигались солдаты, отважно нападали на вражеских бойцов и вообще из кожи вон лезли, изображая великую битву. Разумеется, в ту же минуту из-за пазухи мигом был извлечен жетон с надписью «Пресса», который позволил рассечь толпу, словно Моисей Красное море, и незамедлительно познакомиться с игрой поближе. Быстро выяснилось, что привлекающая внимание игрушка называется «Восхождение на трон» и представляет собой весьма интересную тактическую RPG, которая помимо всего прочего может похвастаться приличной графикой. Было это без малого год назад, и вот теперь благодаря гражданам

из 1С мы получили возможность ознакомиться с практически уже завершенной игрой.

Вы будете смеяться, но «Восхождение на трон» по духу и сути ближе всего находится к древней King's Bounty. Под вашим контролем оказывается герой, который может идти куда только душе угодно. Дело в том, что игра не разделена на миссии или уровни, а весь мир и доступные для изучения локации загружаются разом. Надо сказать, что эта фишка отчего-то весьма приглянулась отечественным разработчикам: вспомните хотя бы недавний Xenus, где также весь мир загружался сразу. Увы, но обычно за такую вот страсть создателей к гигантомании расплачивается игрок, который, ежели хочет поиграть без тормозов, должен обладать весьма неким компьютером с парой гигабайт оперативной памяти на борту. Впрочем, разработчики «Восхождения на трон» клянутся, что их движок будет отлично оптимизирован и даже на средних машинах станет работать вполне нормально.

Меж тем при таком раскладе, конечно, вы можете с места в карьер отправиться к цели своего путешествия — столице королевства, где сидит самая главная редиска, дабы показать все гадам, кто в доме хозяин. Но это, понятно, затея столь же утопическая, сколь и строительство коммунизма в Африке, так как, во-первых, дороги перекрывают ватаги чудовищно сильных и злобных монстров, а во-вторых, весь путь буквально усеян воротами, которые никто вам не откроет, пока вы не выпол-



Хорошо прокачанный герой способен одним ударом отправить на тот свет половину отряда противника.



Сражения в «Восхождении на трон» обещают стать действительно масштабными и чертовски красивыми.



ните все положенные задания. Такой вот неза-
тейливый способ избрали разработчики, дабы
провести-таки нас по сюжетным рельсам.

Начинать в итоге приходится с малого —
например, отправиться в ближайшую дере-
веньку и нанять для затравки хоть какое-то
войско, ибо без крепкой армии делать в этом
мире нечего. Понятно, что поначалу вам до-
ступны в качестве наемников лишь пара десят-
ков криворуких крестьян, вооруженных вилами
и оглоблями, да полуголый главгерой, который
возглавляет эту, с позволения сказать, рать.

Поэтому, даже обзаведясь армией, сразу
на рожон лезть не стоит, а лучше заняться
чем-нибудь полезным: побродить по деревне
и взять пару заданий, за выполнение которых
вас наградят не только деньгами, но и ценны-
ми предметами, которые пригодятся в бит-
вах. К примеру, чтобы получить в свое распо-
ряжение первый меч (без него главгерой бу-
дет орудовать исключительно кулаками), на-
до побатрачить на местного кузнеца, который
только после того, как вконец замучит экс-ко-
роля заданиями, выкует ему более-менее
приличный клинок. Отметим, что разработчи-
ки обещают множество самых разных и до-
вольно интересных заданий. Правда, в виден-
ной нами версии был только один квест —
спасти похищенную колдунью, для чего вам в
помощь выписывался здоровенный Огр, спо-
собный одним движением плеча раскидать
толпу противников. В целом интересно, но,
мягко говоря, ничего экстраординарного.

ПЫЛЬ ДОРОГ

Города в «Восхождении на трон» есть, и их
даже можно захватывать, но сделано это ско-
рее для галочки. После того как вы разбили
гарнизон очередного замка и он вместе с
прилегающими деревнями перешел под ваш
контроль, ничего путного больше сделать и
нельзя. Ни возвести новые постройки, ни на-
нять армию, ни что-то еще в этом духе. Функ-
ция у тутошних городов, по сути дела, одна —
наполнять ваши карманы золотом, на кото-
рое в деревенских казармах можно покупать
войска. И все. Так что, если у вас вдруг воз-
никли ассоциации с приснопамятными
Heroes of Might and Magic, то можете смело

выкинуть их (ассоциации, а не «Героев») в
мусорную корзину. Вообще, «Восхождение на
трон» отличается минимальной экономичес-
кой составляющей, и основной упор делается
на квесты, путешествия, разговоры с мест-
ным населением и, конечно, сражения.

Повстречав на пути шайку врагов, вы мо-
жете легким движением мышки напасть на
недругов, после чего, собственно, и начина-
ется битва, которая как раз очень даже сильно
напоминает все тех же **Heroes of Might and Magic**. По до боли знакомым «хексам» пере-
двигаются солдаты и главный герой, способ-
ные колошматить врагов как собственными
руками, так и магией. Знакомо, не правда ли?

Однако есть одно весьма значительное от-
личие. Дело в том, что в «Восхождении на
трон» отряд представлен не условным солда-
тиком, на котором написано, сколько всего
бойцов в отряде, а вполне полноценным со-
единением. Таким образом, ваши подчинен-
ные молотят именно вступивших в бой юни-
тов, а не все соединение целиком. Благодаря
этому на поле брани царит очень живая атмо-
сфера. Опять-таки, подобный подход позво-
ляет изобретать нестандартные тактические
ходы: можно, например, планомерно уничто-
жать какой-то один отряд либо же для начала
ослабить все вражеские подразделения, а по-
том уже добивать их по очереди.

Типов юнитов в игре довольно много. Тут
вам и лучники, и всякоразные минотавры, и
простые мечники, и рыцари. Все они неплохо
нарисованы и анимированы, так что сраже-
ния смотрятся достаточно красиво.

Ну а за выигранную битву, как водится,
главгерою и армии начисляется опыт, при-
чем, что интересно, с ростом уровня меняет-
ся и внешний вид юнитов. Например, если в
самом начале крестьяне ходят в каких-то лох-
мотьях и размахивают мотыгами, то уже на
третьем уровне — обряжаются в легкую коль-
чугу и носят грозные вилы.

В ОЖИДАНИИ ЧУДА

Увидев в мае «Восхождение на трон», мы,
конечно, были приятно удивлены, ибо движок
выдавал чертовски красивую картинку. Одна-
ко на сегодняшний день игра радует уже не-

сколько меньше. Нет, разумеется, огромные
пространства впечатляют, но вместе с тем де-
тализация мира явно оставляет желать лучше-
го, а здешняя трава и деревья, мягко говоря,
не шибко живописны. Модельки персонажей
опять-таки, с одной стороны, нарисованы с
любовью и похвальным тщанием, однако, с
другой, острая нехватка полигонов и далеко
не самая совершенная анимация заметно пор-
тят впечатление. Надо сказать, что к финаль-
ному релизу разработчики обещают прикру-
тить к игрушке все новомодные спецэффекты,
но это вряд ли резко поправит положение дел.

И в то же время нельзя не отметить, что ху-
дожники и дизайнеры выложились на все две-
сти процентов, создав сотни действительно не
похожих одна на другую локаций. К примеру,
то же поселение гномов заметно отличается
от деревеньки людей. Каждая постройка и
каждый юнит в «Восхождении на трон» обла-
дают характерными приметами той или иной
расы. Если у людей — опрятные избышки и ве-
личественные замки, то в землях варваров мы
встретим грубо сложенные каменные дома.

Сражения тоже проходят довольно краси-
во. Солдаты весело бегут к противнику, дабы
накостылять ему в рукопашной, лучники яр-
остно обстреливают армию супостата с почти-
тельного расстояния, а главный герой что есть
мочи поливает поле боя феерически красивой
магией. Так что если господа разработчики не
опоздают с релизом, то, поверьте, «Восхожде-
ние на трон», возможно, сможет вас удивить.



Понятно, что все прогрессивное человече-
ство замерло в ожидании весны и чуда под
названием **Heroes of Might and Magic V**. Од-
нако, друзья, время тягостного ожидания
вполне можно скоротать за «Восхождением
на трон», ибо это очень интересная и доста-
точно красивая игра, которая, кстати, не
слишком похожа на пятых «Героев».

Плюс ко всему «Восхождение на трон»,
похоже, собирается порадовать нас с вами
весьма интересной историей, которая при-
дется по душе всем любителям фэнтези. Ос-
талось дождаться начала года, когда игрушка
должна появиться в продаже. Тогда и выне-
сем окончательный вердикт. ■



Большую часть пути вам предстоит бродить по таким вот
лесам и полям.



Чтобы захватить город, вовсе не нужно брать приступом
городские ворота и штурмовать стены. Достаточно просто
перебить весь гарнизон — и замок ваш.

ПЕРВЫЙ ВЗГЛЯД

E-MAIL РУБРИКИ: RS@IGROMANIA.RU

Awaken

Жанр: Adventure ■ **Издатель:** Unimatrix Productions ■ **Разработчик:** Unimatrix Productions ■ **Похожесть:** The Suffering ■ **Мультиплеер:** Нет ■ **Дата выхода:** 2006 год



Друзья, скажите — какие ассоциации у вас вызывает слово «пробуждение»? Занудный писк будильника, электронным сверлом врезающийся в сонную голову? Бодрая скороговорка дворецкого «вот ваш кофе, сэр, пора вставать»? Или будничное ворчание супруги «просыпайся, скотина, опять опоздаешь на работу»? Да полно вам! Это не пробуждение, а так — бытовуха.

Настоящее пробуждение ждет вас в хоррор-адвенчуре **Awaken**, разрабатываемой небольшой независимой студией **Unimatrix Productions**, которая на данный момент состоит всего из одного сотрудника — **Криса Брендла**.

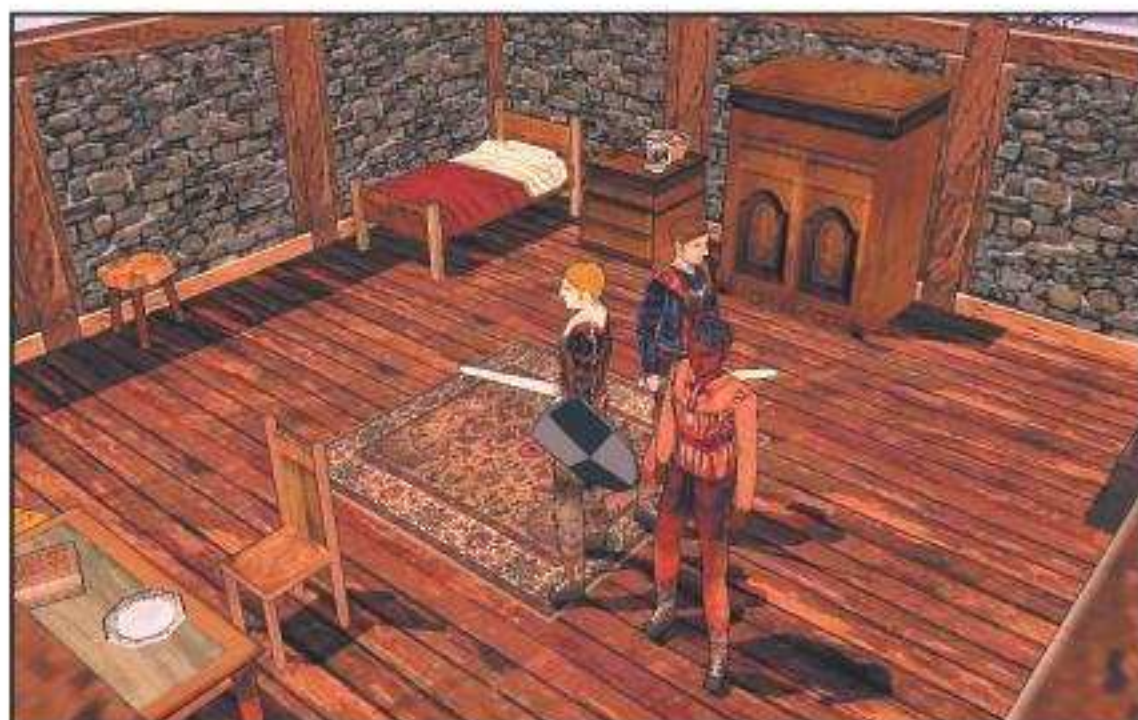
Итак, представьте, что вы открываете глаза и... БАМ! Реальность бьет вас по голове тысячетонным молотом. Вы без одежды, ваши руки связаны за спиной, вы в тюрьме и не имеете ни малейшего представления о том, как сюда попали. Последнее воспоминание обрывается на том, как вы в здравом уме и трезвой памяти ложились в постель в своем уютном доме.

Но это всего лишь присказка — настоящая сказка стремительно раскручивается, как сжатая пружина, после того как вы приходите в себя. Довольно быстро выясняется, что тюрьма, в которой вы находитесь, — давно заброшена. Соответственно, попали вы сюда вовсе не за пьяный дебош в общественном месте. Более того, кроме вас в здании находятся еще шестеро несчастных и дезориентированных людей. По ходу игры выясняется, что в застенках вся эта компания оказалась по вине психопата-убийцы, и времени, чтобы выбраться из ловушки, у вас в обрез — в шесть вечера всем заключенным суждено умереть страшной и мучительной смертью. Для полного «счастья» не хватает последнего штриха — маньяк сидит вместе с вами, маскируясь под одну из своих жертв.

В такую вот непростую ситуацию попадает главный герой игры — Вильям Тэйн, самый заурядный бюргер средних лет. Наша задача — спасти Вильяма, пройдя с ним через все хитросплетения леденящего душу сюжета и решив десятки сложных загадок. Разработчик намекает на несколько различных концовок, а также обещает детально смоделированную тюрьму, нагнетающий напряжение саундтрек и приличный графический движок (для кулибина-одиночки графика выглядит и вправду неплохо). Что ж, будем надеяться, что этот человек-пароход сможет сделать все, что запланировал.

Ashes: Two Worlds Collide

Жанр: Ролевая игра ■ **Издатель:** Не объявлен ■ **Разработчик:** Andrea B. Previtera, Olly Brown ■ **Похожесть:** Ultima VII ■ **Мультиплеер:** Нет ■ **Дата выхода:** Конец 2006 — начало 2007 года



Из любого правила существует минимум одно исключение. Например, общеизвестно, что разработка масштабной ролевой игры с реалистичным миром, причудливым сюжетом, кучей персонажей и квестов — задача, которую по силам решить лишь огромной студии. Тем, кто сомневается в этом тезисе, мы советуем заглянуть в финальные титры **Morrowind** или **Wizardry**.

С этой точки зрения попытка создать масштабную RPG вдвоем — выглядит полным безумством. Однако факт остается фактом: недавно пара итальянских разработчиков анонсировали ролевую игру **Ashes: Two Worlds Collide**, которая, по их словам, будет являться дальнейшим развитием идей знаменитой **Ultima VII**. При этом ребята даже не стали отвлекаться на такие «мелочи», как название для студии.

Сюжет **Ashes** базируется на традиционных фэнтези-фетишах — средневековом оружии, магии и коалициях, которые ведут непримиримую борьбу за господство в мире Pangea. Власть в Pangea поделена между тремя силами: атеистической империей Argentara, ее сектантами из Laavear, а также мистическими существами из темных земель Daemonica. Помимо деления на «политические» фракции жители Pangea отличаются приверженностью разным магическим школам — силовой, ментальной, рунической и школе элементалов. Ну и, наконец, есть еще одна сила, тайной паутиной пронизывающая все стороны и организации, — могущественная и вездесущая гильдия воров.

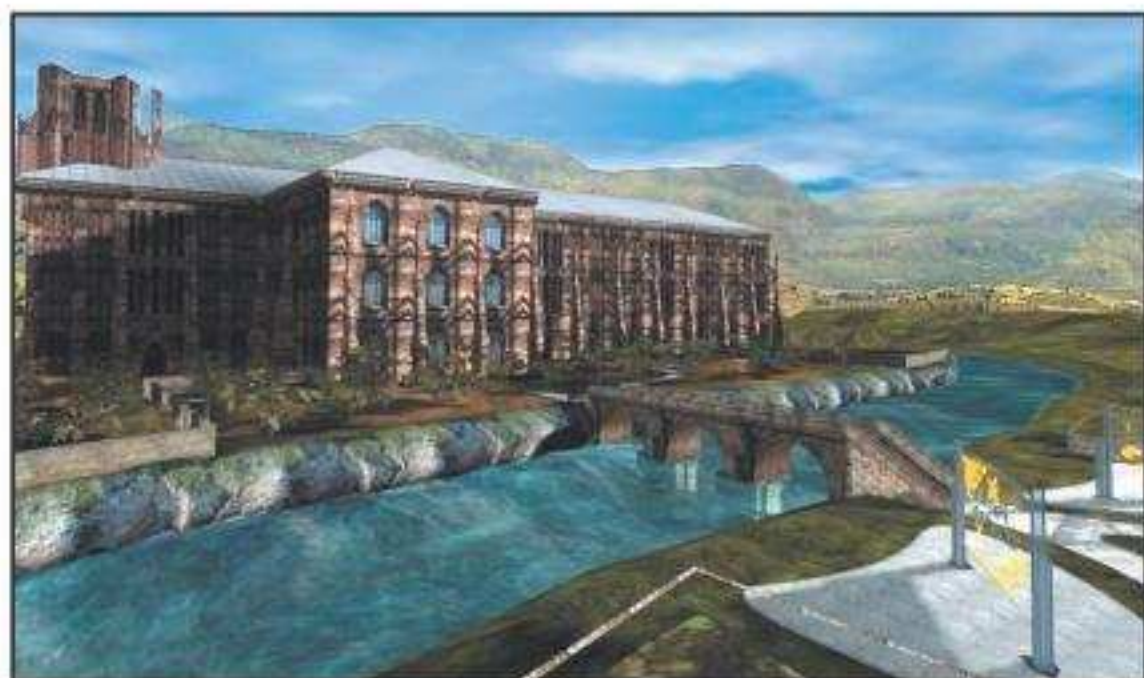
Ключевыми особенностями **Two Worlds Collide**, если она когда-нибудь доживет до релиза, станут «живые» NPC и случайная генерация персонажей и диалогов. Идея создания игрового мира, обитатели которого спят, ходят на работу, пропивают получку в кабаках и прочими путями пытаются скрыть свою «ботовскую» сущность, не нова — в той или иной форме она заявлена почти во всех грядущих ролевых играх. А вот случайная генерация персонажей и диалогов — это уже интереснее. **Ashes** в огромном количестве будет плодить вспомогательных NPC, которые смогут общаться с игроком и снабжать его дополнительными квестами.

Из других особенностей игры нельзя не упомянуть динамическую смену дня и ночи, большой набор погодных эффектов и реалистичную торговую систему. Помимо этого Андреа и Олли планируют реализовать сложный алгоритм начисления очков репутации, который учитывает даже самые незначительные мелочи в поведении игрока.

Почти все действия в **Ashes** будут происходить в реальном времени — исключение составляют только пошаговые бои. В основе игры лежит самодельный трехмерный графический движок, технологическую мощь (или скорее наоборот — немошь) которого пока оценить трудно — на данный момент качество картинки совершенно не впечатляет, но десяток опытных художников вполне могут перевернуть ситуацию с ног на голову. Если, конечно, разработчики откажутся от идеи делать игру вдвоем.

Culpa Innata

Жанр: Adventure ■ Издатель: Не объявлен ■ Разработчик: Momentum AS ■ Похожесть: Moment of Silence ■ Мультиплеер: Нет
■ Дата выхода: Весна 2006 года



Честно говоря, постапокалиптическая трактовка нашего будущего уже изрядно поднадоела: в каждой второй игре мы сталкиваемся с миром, который пережил Мировую войну, экологическую катастрофу или, в самом худшем случае, рождение нового Бена Аффлекса.

На этом мрачном фоне приятным белым пятном выглядит мирная идиллия образца 2047 года, лежащая в основе футуристической авантюры **Culpa Innata**. Игра разрабатывается молодой компанией **Momentum AS** и повествует о золотом веке человечества. В нем нет места преступности, нищете, болезням и прочим побочным продуктам техногенного общества. Достигнуть таких чудес удалось оригинальным способом — тотальным изничтожением альтруизма. Именно эти человеческие качества, по версии разработчиков, тормозили развитие личности, а вместе с ним — общий экономический и технологический рост государств.

Светлое будущее наступило под знаменами World Union — надгосударственного образования, в которое вошли самые цивилизованные, высокоразвитые и гуманные нации. Ну а на периферии этого светлого и чистого «союза эльфов», как и следовало ожидать, остались невежественные и преступные «штаты-изгои». Например, Россия. Впрочем, не будем заострять на этом внимание, а перейдем к главной сюжетной интриге.

Итак, случилось страшное! Гражданин Всемирного союза был убит в варварской России, куда он, наверное, поехал за матрешками и сувенирной балалайкой. К счастью для чумахлых россиян, World Union — это не США и даже не ООН, поэтому добрые сверхчеловеки не стали устраивать профилактические ковровые бомбардировки или вводить миротворческие войска, а ограничились стандартным расследованием. Вести его поручили молодой и симпатичной Феникс Уоллис — Офицеру мира (нет, вы только посмакуйте на языке это прелестное словосочетание!).

Но в процессе расследования этого вполне заурядного дела Феникс наталкивается на чудовищный заговор против добра и справедливости (женщины плачут, мужчины аплодируют стоя). Ну что — задурили мы вам голову своими ехидными комментариями? Без паники! На самом деле милашка Феникс узнает *вовсе не о заговоре* злобных дикарей против World Union. У вас ведь наверняка уже появилось подозрение, что сказочный союз не такой розовый и пушистый, каким его пытаются представить разработчики? То-то! Впрочем, все — больше мы не скажем ни слова! Надо же оставить хоть кусочек интриги для релиза?

В игре использован самодельный трехмерный движок, главная гордость которого — запатентованная система моделирования мимики. Отметим, что на скриншотах **Culpa Innata** выглядит очень даже неплохо — в основном благодаря необычному графическому стилю. Что ж поделаешь — редко нам доводится видеть столь «розовое» будущее.

Из других особенностей стоит отметить достаточно большой размер игровой вселенной — четыре десятка локаций, которые населены более чем пятьюдесятью персонажами. Ну и про нелинейный сюжет забывать не стоит — в авантюрах такое встречается нечасто.

Maelstrom

Жанр: Стратегия/Action ■ Издатель: Codemasters ■ Разработчик: K-D Vision Games/Codemasters ■ Похожесть: Периметр ■ Мультиплеер: Интернет, локальная сеть ■ Дата выхода: Конец 2006 года



Если бы существовала награда за самую недооцененную игру, этот приз наверняка получил бы «**Периметр**» от калининградской студии «**К-Д ЛАБ**». При всех своих достоинствах игра оказалась настолько концептуальной и революционной, что попросту промахнулась мимо основной игровой аудитории, которая давно уже подселла на «голливудщину» вроде **Act of War: Direct Action**. Но русские, как известно, не сдаются!

Специально для тех, кто заперся в танке с большим стаканом попкорна, геймплей «Периметра» решено было разжевать в более привычной и доступной форме при помощи игры **Maelstrom**, которая выйдет в конце 2006 года.

От «Периметра» **Maelstrom** унаследует терраформинг, тотально разрушаемое окружение и трансформацию юнитов. А вот на место очень сложного, практически непережевываемого сюжета пришла вполне привычная антиутопическая история: на дворе 2040 год, планета опустошена многолетними войнами и глобальными экологическими катастрофами. В борьбе за выживание схлестнулись две коалиции — вооруженные силы могущественной корпорации Ascension Industries и армия повстанцев, The Remnants.

Ascension, возглавляемая магнатом Арланом Канном, может похвастаться доступом к последним достижениям науки и техники — ультрасовременному оружию, боевым роботам и т. п. Повстанцы под предводительством бывшего генерала армии США Джеймса Бьюкзана противопоставляют этой технической мощи численность и партизанскую тактику. Ну а для того, чтобы противоборствующие стороны не заскучали от методичного братоубийства, разработчики решили пригласить на чаепитие увлекающихся биотехнологиями инопланетян, которым тоже что-то понадобилось на разграбленной планете.

В общем, налицо классический «любовный» треугольник «терраны-протоссы-зерги». Поклонники всевозможных «крафтов» явно не будут разочарованы, однако стоит все-таки отметить, что столь прямолинейный подход к ремейкам не позволяет себе даже Филипп Бедросович Киркоров.

А вот технологическая сторона проекта уже не столь шаблонна. В **Maelstrom** будет использован движок Vista Engine, который может похвастаться полностью разрушаемым окружением, высочайшим уровнем детализации и даже такой оригинальной вещью, как «честные» расчеты поведения жидкостей (в их числе не только вода, но и, например, лава). Последние будут взаимодействовать как с ландшафтом, так и с объектами, разрушая или перенося их по течению.

Впечатляют и возможности Vista Engine в моделировании погодных эффектов. Разработчики обещают смену времени суток, а также снег и дождь, которые взаимодействуют с ветром, водой и игровыми объектами. Разумеется, системные требования **Maelstrom** будут весьма нескромными — впрочем, за интересную технологию, конечно же, придется платить.

Как и любая полноценная стратегия, **Maelstrom** будет поддерживать большой набор многопользовательских режимов, в котором доступны все три расы. Кроме того, нам обещают еще и некую экшен-составляющую — правда, подробности о ней разработчики пока не раскрывают.

PSI: Syberian Conflict

Жанр: Стратегия ■ **Издатель:** Не объявлен ■ **Разработчик:** Wireframe Dreams ■ **Похожесть:** Jeff Wayne's The War of the Worlds ■ **Мультиплеер:** Интернет, локальная сеть ■ **Дата выхода:** Не объявлена



Придумать оригинальный сюжет в таком разработанном жанре, как стратегии в реальном времени, ой как непросто. Но «непросто» еще не значит «невозможно», что с успехом пытается доказать литовская студия **Wireframe Dreams**, готовящая к выпуску стратегию **PSI: Syberian Conflict**.

Сюжет игры предлагает нам очередную трактовку тунгусского феномена. По мнению Wireframe, в 1908 году в сибирскую тайгу упал вовсе не метеорит, а космический корабль инопланетной расы Эволон. Впрочем, оригинальностью в такой завязке и не пахнет — версия с пришельцами, пожалуй, наиболее популярная из всех существующих. Настоящий отжиг (лучшего слова тут не подберешь) начинается лишь полвека спустя, когда эволонцы решают послать за упавшим кораблем спасательную экспедицию. Судя по скорости принятия этого решения, в роли эволонцев выступают близкие соседи литовских разработчиков — дашше первая буккфа сходдитца!

Напомним, что в 1958 году Сибирью и вообще всей Страной Советов рулит лысоватый любитель кукурузы, давно мечтающий показать кому-нибудь кузькину мать. И тут такой шикарный шанс! Одним словом, спасательная экспедиция эволонцев, практически целиком состоящая из киборгов, сначала нарывается на доблестных пограничников, а затем к конфликту подключается и Советская армия.

Играть можно будет как за инопланетян, так и за людей, что не может не радовать — состав противоборствующих сторон, как и тактика ведения боя, радикально различаются. Сам геймплей будет в первую очередь направлен на постоянные сражения — экономическая модель предельно проста, а отвратительного микроменеджмента и собирательства ресурсов нет вовсе. В противовес этому акцент смещен на принятие тактических решений. Побеждать в большинстве случаев придется не числом, а умением. Главный рецепт успеха — грамотное использование рельефа местности, погодных условий и уникальных особенностей юнитов.

Помимо чистой стратегии, Wireframe Dreams не прочь «побаловаться» и с такой популярной штукой, как RPG-элементы — в дополнение к обычным юнитам в игре нас ждут супергерои с кучей характеристик и специальных способностей.

Обещания по части графики выглядят не менее бодро, чем все остальное, однако на данный момент есть все основания этим обещаниям не верить. Представленные разработчиками скриншоты никак не убеждают в «высокой детализации игрового мира», «правдоподобных эффектах окружения», «детализированных тенях» и «прекрасной модели освещения». К счастью, до выхода проекта еще вагон времени, так что у разработчиков есть шанс существенно доработать движок игры.

The Lost Crown

Жанр: Adventure ■ **Издатель:** Не объявлен ■ **Разработчик:** Darkling Room ■ **Похожесть:** Phantom of the Opera ■ **Мультиплеер:** Нет ■ **Дата выхода:** Весна-лето 2006 года



Страсть к охоте генетически запрограммирована в каждом уважающем себя хомо-сапиенсе мужского пола. Причем чем круче мачо, тем круче он выбирает охоту. Олени, медведи и зайцы уже не катят: на повестке дня — охота на призраков! Да-да, на самых настоящих матерых и злобных духов — именно таких, какими их рисует классическая литература.

Именно этому увлекательному занятию посвящена приключенческая игра **The Lost Crown**, в которой нам предстоит влезть в шкуру Найджела Дэнверса — молодого специалиста по паранормальным явлениям. Найджел вооружен по последнему слову техники: для обнаружения и поимки призраков он использует не только старинные спиритические приспособления и методы (например, свечи и столоверчение), но и ультрасовременные гаджеты — датчики движения, цифровые камеры с инфракрасным режимом съемки и так далее.

Ловить призраков нам предстоит на восточном побережье туманного Альбиона. Плюс — и это самое интересное! — игра в первую очередь является полноценной адвенчурой: с локациями, загадками, общением с персонажами и т. п. Ну а охота на призраков, похоже, будет чем-то вроде аркадного придатка. Как эти два непохожих друг на друга «куска» уживутся друг с другом — узнаем уже в середине года, когда игра должна появиться в продаже.

Обитаемый остров

Жанр: Пошаговая стратегия ■ **Издатель:** Акелла ■ **Разработчик:** Wargaming.net ■ **Похожесть:** Massive Assault ■ **Мультиплеер:** Без подробностей ■ **Дата выхода:** Весна 2007 года



Вирази игровой истории — штука загадочная. Взять хотя бы жанр пошаговых стратегий, который за каких-то десять лет из доходного и популярного мейнстрима превратился в кастовую резервацию «для тех, кому за тридцать». Основная аудитория TBS состоит из игроков, которые в далекие восьмидесятые лично бороздили космические просторы в первом **Master of Orion** и на свой лад переписывали историю в не менее первой **Civilization**. Поэтому решение компаний «Акелла» и **Wargaming.net** делать по мотивам романа «Обитаемый Остров» пошаговую стратегию выглядит более чем логично — ведь читали Стругацких все в те же восьмидесятые годы.

Сюжет игры начинается там, где заканчивается книга: после уничтожения Главного Гипноизлучателя Страна Отцов погрузилась в хаос, которым не замедлили воспользоваться внешние враги — Хонтия, Островная Империя и Варвары. Заварил эту кашу, как вы помните, Максим Камерер, а вот расхлебывать ее предстоит нам. Игровая кампания будет разбита на три этапа: отражение хонтийского вторжения с северных границ, борьба с варварами на юге и, наконец, наиболее сложный этап — война с Островной Империей. Увы, на этом действительно интересная информация об игре заканчивается и начинается перечисление стандартных обещаний: увлекательного геймплея, интересного игрового мира, огромной кампании, умного искусственного интеллекта и т. д. Впрочем, до выхода «Обитаемого острова» еще более года — так что мы наверняка успеем услышать еще немало всего интересного.

Акелла

World Racing 2



PLAYLOGIC
game publisher & developer

Каждый, кто хоть раз в жизни выжимал в пол педаль акселератора, вцепившись в руль спорткара, обязательно захочет повторить пережитое. И только **World Racing 2** предложит вам для этих целей дюжины автомобилей от самых известных производителей, десятки трасс в Италии, Египте и даже на Гавайях. Стоит ли добавлять, что система повреждений позволит вдребезги разбить Lamborghini и Ferrari, а поклонники ретроавтомобилей смогут поучаствовать в гонках послевоенных времен!

ОСОБЕННОСТИ ИГРЫ:

- Огромный выбор моделей реально существующих автомобилей, созданных по лицензии концерна Volkswagen
- Гибкая настройка сложности: игра угодит как любителям аркадных гонок, так и поклонникам симуляторов
- Продвинутое система расчета повреждений, реалистичная физика поведения машины на дороге
- Разнообразные режимы многопользовательской сетевой игры
- Несколько десятков детально проработанных трасс
- Возможность тюнинга своего авто



М.Видео

ВИДЕОЛЕНДА

Розничная продажа в магазинах фирмы "СОЮЗ", "М-Видео" и "ВидеоЛенда"

Все права защищены. Нелегальное копирование преследуется.
Тех. поддержка: (095) 363-4612, E-mail: - support@akella.com
Игры с доставкой www.cdgames.ru Оптовая продажа: (095)363-4614
представитель на Украине - "Мультитрейд" www.multitrade.com.ua



Акелла

Издатель

Valve Software

Разработчик

Ritual Entertainment

Похожесть

SiN

Half-Life 2

Мультиплеер

Нет

Сайт игры

www.sinepisodes.com

ДАТА ВЫХОДА

Весна 2006 года

SIN EPISODES

Алексей Бутрин

SiN Episodes от орденоносной **Ritual Entertainment** — одна из самых интригующих и многообещающих игр весны этого года. Да и может ли быть иначе? Ведь перед нами не что иное, как продолжение очень популярного экшена конца XX века. Масла в огонь подливает тот факт, что разработка проекта ведется на базе знаменитого **Source Engine** от **Half-Life 2**, а распространением «эпизодов» займется сама **Valve** через систему **Steam**. Одним словом, пиши для размышлений и домыслов выше крыши.

Однако детальной информации о детище **Ritual** и **Valve** на удивление мало. Впрочем, удивляться тут нечему: факты о **SiN Episodes** разработчики распространяют точь-в-точь по той же схеме, по которой будет распространяться и сама игра, — маленькими порциями.

Аффтар будет писать есчо

О новой системе доставки игры геймерам, которую собирается использовать **Ritual**, проще

рассказать на примере какого-нибудь уже вышедшего проекта. Возьмем **GTA: San Andreas**. Представьте, что вы покупаете диск **San Andreas: Episode I**. В нем вам выдадут только Лос-Сантос и его пригороды, какую-то часть ключевых персонажей и несколько «глав» сюжета. Все остальное — в продолжениях. Прямо как в мексиканском сериале...

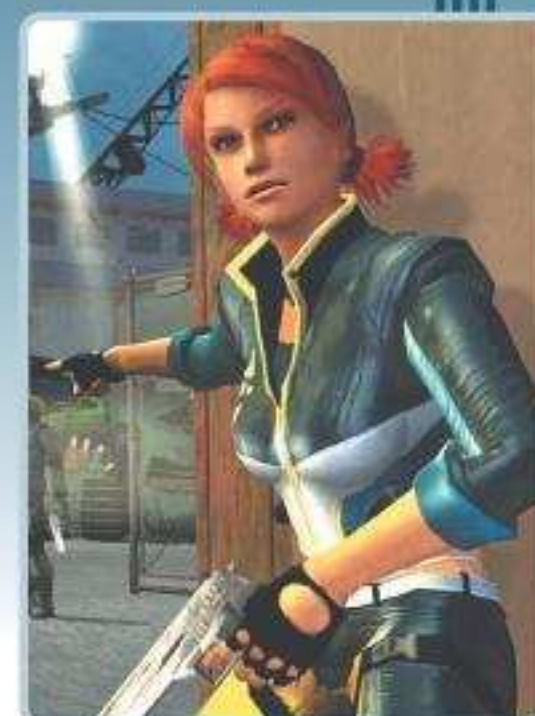
Спрашивается, и что же тут хорошего? Зачем дробить то, что можно выдать одним большим куском, причем сразу? Совершенно идиотская, казалось бы, задумка. Но это только поначалу. Главный плюс такого подхода — возможность оценить игру по первому эпизоду и решить, стоит ли тратить деньги на продолжения.

Кроме того, не забывайте, что готовится проект тоже будет «порциями»: пока вы гоняете в первый эпизод, оставшиеся все еще находятся в разработке. Еще не улавливаете суть? Тогда вот вам подсказка: в подобную схему отлично вписывается обратная связь с игроками, поже-

лания которых учтут при создании новых серий.

Причем никто не будет бродить по форумам и перелопачивать сотни сообщений типа «сделайте клевую графу и придумайте новых пушек!», это уже пережитки прошлого. В **SiN Episodes** добавят специальный программный модуль, собирающий информацию о том, как именно человек проходил игру: сколько времени и сил он затратил на умерщвление во-о-он той пачки монстров, насколько просто дались ему задачки на сообразительность и так далее. Затем собранная статистика будет отсылаться на сервер **Ritual** и анализироваться разработчиками — поэтому есть все надежды на то, что действия игроков действительно будут оказывать влияние на содержание и характер последующих эпизодов.

Кстати, еще одна полезная функция этого программного модуля — возможность помериться «пивными животиками»: любой желающий сможет выложить свои результаты на специальном



сайте и сравнить их с достижениями «коллег».

Шерше ля фам!

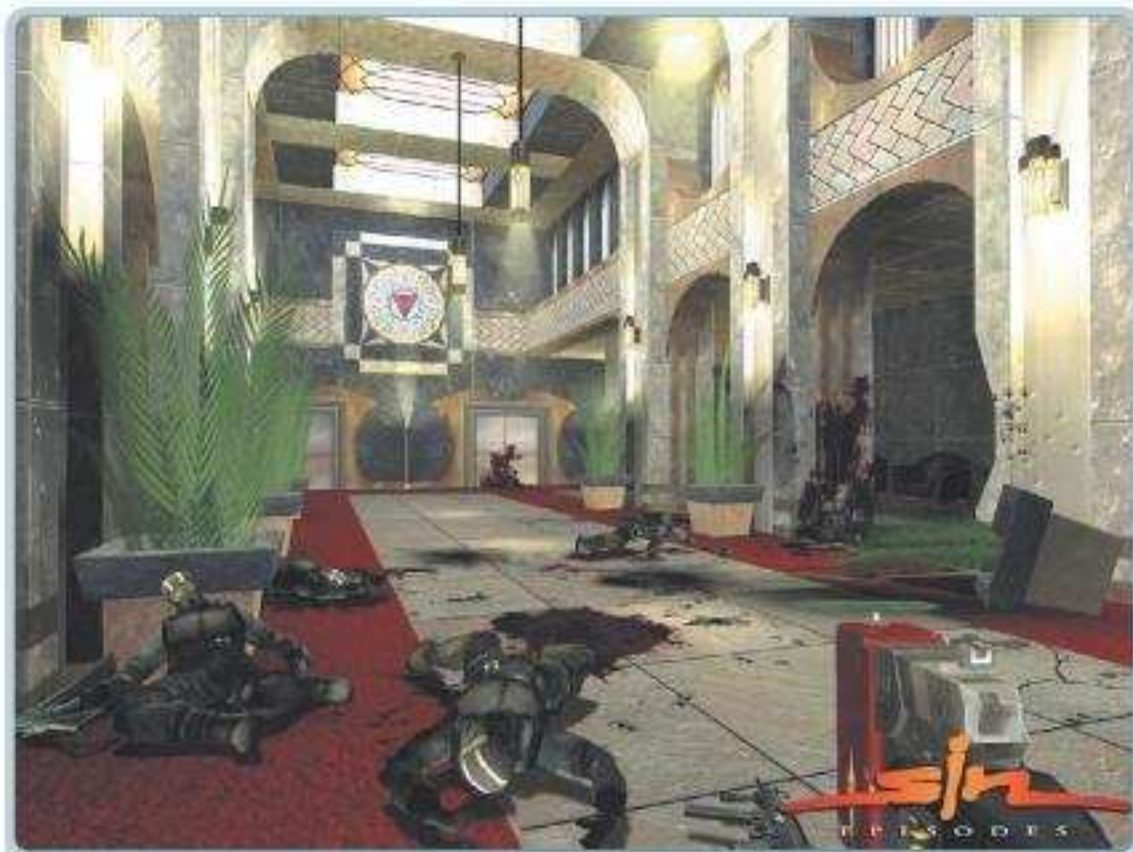
Мы, однако, достаточно сильно отклонились от генеральной линии партии, то бишь от обсуждения игры. Как и любой приличный сиквел, **SiN Episodes**, разумеется, соприкасается сюжетом с оригинальной игрой. Напомним, чем заканчивалась история **SiN** образца 1998 года: полковник элитного подразделения **HardCorpse**, Джон Р. Блэйд, вышел на след преступной группы, возглавляемой Элексис Синклер — очаровательной ученой с преступными наклонностями. В тот раз Элексис хотела «немножко пошалить» — взорвать посреди



Разумеется, не обошлось в игре и без романтического эпизода — жаркой встречи с возлюбленной. Или возлюбленным?



Специальная акция! Покупая в нашем магазине две пушки по цене одной, вы бесплатно получаете рыжую секси-напарницу!



Очередное утро спецподразделения «Кривые когти», как всегда, началось с похмелья.



На наш огонек прилетел человек-мотылек!

густонаселенного мегаполиса ядерную бомбу. Благодаря Джону эти планы не сбылись, однако Элексис все-таки ушмыгнула от карающей десницы правосудия.

И вот теперь, спустя годы, коварная мадемуазель Синклер собирается нанести новый удар. На этот раз взбалмошная бабенка разработала план тотальной генетической модификации человечества. Первые результаты ее евгенических экспериментов — жуткие и агрессивные мутанты — уже наводят ужас на обитателей городских трущоб. К счастью, Джон Блэйд, в шкуре которого нам предстоит пройти игру, еще в строю, причем не один, а вместе с симпатичной хакершей Джессикой Кэннон, которая также служит в HardCorpse. Именно этой сладкой парочке предстоит в очередной раз спасти мир и прижать к ногтю всех без исключения гадов, даже таких смазливых и сексапильных, как Элексис Синклер.

События игры разворачиваются в выдуманном городе Фрипорте, который представляет собой футуристическую смесь из Нью-Йорка, Сан-Франциско и Токио. Разработчики уверяют, что нас ждут захватывающий сюжет и до предела насыщенный геймплей. Последний будет покоиться на трех китах: интерактивном окружении, умном искусственном интеллекте и сумасшедшем драйве. Добавьте сюда же увлекательные квесты, головокружительные погони и феерические перестрелки — Ritual обещает включить в арсенал доселе невиданные в экшен-играх образцы вооружений. Что именно необычного будет в новом оружии, разработчики пока не уточняют. Известно лишь, что арсенал, доступный игроку, состоит из десятка стволов — каждый из них, разумеется, уникален, востребован и все дела.

О врагах известно чуть больше. В первую очередь Джону и Джессике предстоит перестрелять не одну сотню различных мутантов. Часть из них — вполне обычные многорукие и многоногие уродцы, но некоторые могут похвастаться просто невероятным внешним видом, например леперкины. Их, как в известном анекдоте, нужно убивать, пока маленькие: оставленные без присмотра леперкины за считанные минуты из небольшого бесформенного куса плоти вырастают в огромное и кровожадное чудовище.

Достойное место в нашем расстрельном списке занимают бойцы SinTEK — корпорации, возглавляемой Элексис. Помимо современного вооружения эти лихие парни экипированы реактивными ранцами, что позволяет им забираться в, казалось бы, недоступные места, развивать приличную скорость и атаковать игрока с любого направления.

Гвоздь программы в боях SiN Episodes — мощный искусственный интеллект. Враги будут слаженно действовать в группе, прикрывать друг друга, оттащить с поля боя раненых товарищей, грамотно использовать укрытия — в общем, всеми способами продемонстрировать свою сообразительность. Кроме врагов, кстати, обещаны и союзники — та же самая Джессика, например.

Еще одна интересная особенность SiN Episodes — открытый геймплей. Игроку позволено выбирать как порядок выполнения тех или иных игровых заданий, так и способ их прохождения. Например, в одной из миссий мы, в компании с Джессикой, будем удирать от врагов на машине. Так вот, перед началом погони позволено выбрать, кому сидеть за рулем, а кому — отстреливаться от врагов.

Рыжая, полигональная, красивая...

Составить впечатление о том, как будет выглядеть SiN Episodes, нетрудно. Надо всего лишь еще раз запустить Half-Life 2, восхищенно поцокать языком и представить, что из этой великолепной технической базы сможет выжать Ritual — компания, которая всегда славилась превосходными художниками и дизайнерами уровней. Впрочем, можно выбрать и другой способ — просто полюбоваться на очень убедительные скриншоты. После пары взглядов на них становится ясно — нас ждет красивая и стильная игра.

Но, как вы прекрасно помните, Half-Life 2 завоевала симпатии не только симпатичной картинкой, но и, например, игровым миром, который очень корректно реагировал на действия игрока. По уровню интерактивности создатели SiN планируют не только догнать Valve, но и даже скинуть ее с пьестала первенства. Что интересно, гравитационной чудо-пушки в SiN Episodes не предвидится — всю работу по «перемещению предметов в пространстве» главному герою игры предстоит делать своими собственными руками. Использовать эту особенность можно будет для решения различных задач: сооружения баррикад из подручных средств, конструирования импровизированных помостов, которые помогут забраться в труднодоступные места, и так далее.

Казалось бы, что тут особенного? Толкать в шутерах ящики собственным пузом мы научились еще в незапамятные времена. Но в том-то и фокус, что перемещение предметов даже при помощи gravity gun из Half-Life 2 (не говоря уже о толкании их собственным телом)

очень грубое и неточное. Разработчики обещают, что в SiN Episodes можно будет перемещать и поворачивать практически любой предмет с ювелирной точностью, а это, разумеется, даст игроку новые возможности. Будем надеяться, что у Ritual действительно получится корректно реализовать эту функцию и что она разнообразит игру, а не усложнит ее.

■ ■ ■

Попробовать убийный коктейль под названием SiN Episodes, составленный из новаторских идей и проверенных в Half-Life 2 технических решений, мы сможем уже этой весной. Первый эпизод будет называться **Emergence**, а его прохождение займет у опытного игрока от трех до шести часов. Продолжения Ritual планирует выпускать каждые три-четыре месяца, ну а в самом конце появится и коробочная версия, куда войдут все части целиком.

Единственное, что вызывает сомнения, — это достаточно большие паузы между выходами эпизодов. Три месяца — очень серьезный срок, за который можно опробовать десяток игр. Не забудут ли игроки за это время события предыдущего эпизода и заинтересует ли их следующий? Что ж, Ritual решилась на очень дерзкий эксперимент — посмотрим, что получится. И пожелаем удачи, разумеется. ■

БУДЕМ ЖДАТЬ?

Сериалы наконец-то добрались и до игровой индустрии. Однако в случае с SiN Episodes этот факт совсем не огорчает: классные сюжеты, красивую графику и полный драйв геймплея мы готовы поглощать гигабайтами хоть ежемесячно.

ПРОЦЕНТ ГОТОВНОСТИ **80%**

Издатель

200 Digital Publishing/
Midway Games

Разработчик

Midway Games

Издатель в России

Новый Диск

Похожесть

Total Overdose
Серия GTA

Мультиплеер

Нет

Дата выхода

Зима-весна 2006 года

Сайт игры

www.narcgame.com

ДАТА ВЫХОДА

Начало 2006 года

NARC

Игорь Варнавский

«Выбери жизнь. Выбери работу. Выбери карьеру. Выбери семью. Выбери телятник на полстены, тачку, стиральную машину. Выбери смерть в окружении эгоистичных <censored>, которых ты сам же и произвел на свет. Только на кой черт мне это надо?» — задавался вопросом герой фильма «На игле». Если вы задаетесь тем же самым вопросом в отношении грядущего экшена NARC — вам сюда.

Третьим будешь?

По правде говоря, NARC — не такой уж и «грядущий». Игра появилась на консолях еще в марте этого года, а теперь вот решила заехать с гастрольями и в наши края — в надежде урвать у «убогих» писишников хоть немного дензнаков. Мы видели версию для Sony PlayStation 2, поэтому все нижесказанное — впечатления от «живого» знакомства.

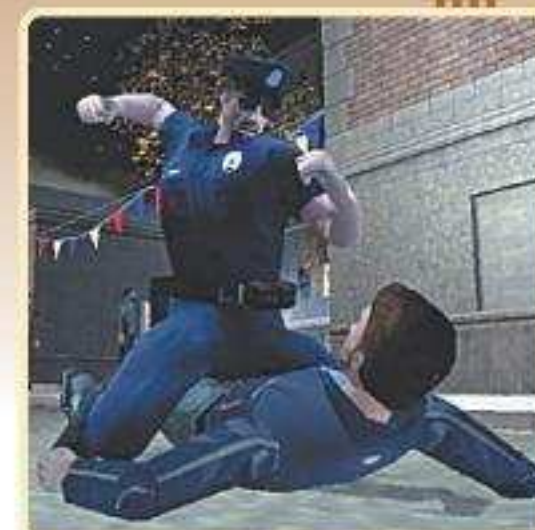
В игровой индустрии существует не так уж и много способов привлечь к себе внимание. Мож-

но пообещать революционный геймплей, суперграфику, сказать, что в проект вложено больше денег, чем в иной фильм средней руки. Но все эти варианты слишком дороги и хлопотны. Гораздо проще и, самое главное, дешевле (NARC — бюджетный проект) сделать что-нибудь на тему, при одном упоминании которой пресса сразу вострит уши, игроки начинают исходить слюнями (запретный плод сладок), а политики делают стойку. Таких тем всего три — секс, насилие и наркотики. Какую из них выбрали создатели NARC, объяснять, думаем, не надо.

Играть нам предстоит за двух персонажей (по очереди, разумеется) — Джека Форзенски (озвучен Майклом Мэдсеном, актером, который снялся в таких замечательных фильмах, как «Бешеные псы» и «Убить Билла») и Маркуса Хилла, сотрудников отдела полиции по борьбе с наркотиками. На улицах условного американского мегаполиса, который приходится им домом родным, появляется новый наркотик

— Liquid Soul. Вмазавшиеся им джанки похожи на гиперактивных зомби — бодро носятся и стреляют даже при смертельных ранениях, а умирать удосуживаются, только превратившись в полное решето. Расследование этого дела поручают главным героям — наверное, потому, что на копов они похожи меньше всего (представьте себе лохматого типа с сиплым прокуренным голосом и «черного брата» с повадками гангста-рэпера). На драгдилеров — это да.

Упрекнуть игру в однообразии не получится при всем желании. От миссии к миссии подбрасывают самые разные задания: слежка за подозреваемыми, внедрение в банду продажных копов, подслушивание разговоров и даже торговля наркотиками. Беда только в том, что ничего нового NARC предложить не может — все это мы уже видели, и не раз, в тех же **Grand Theft Auto: San Andreas**, **True Crime: Streets of LA** и **The Getaway**. Многие миссии, к тому же, откровенно нелогичны. Зачем фо-



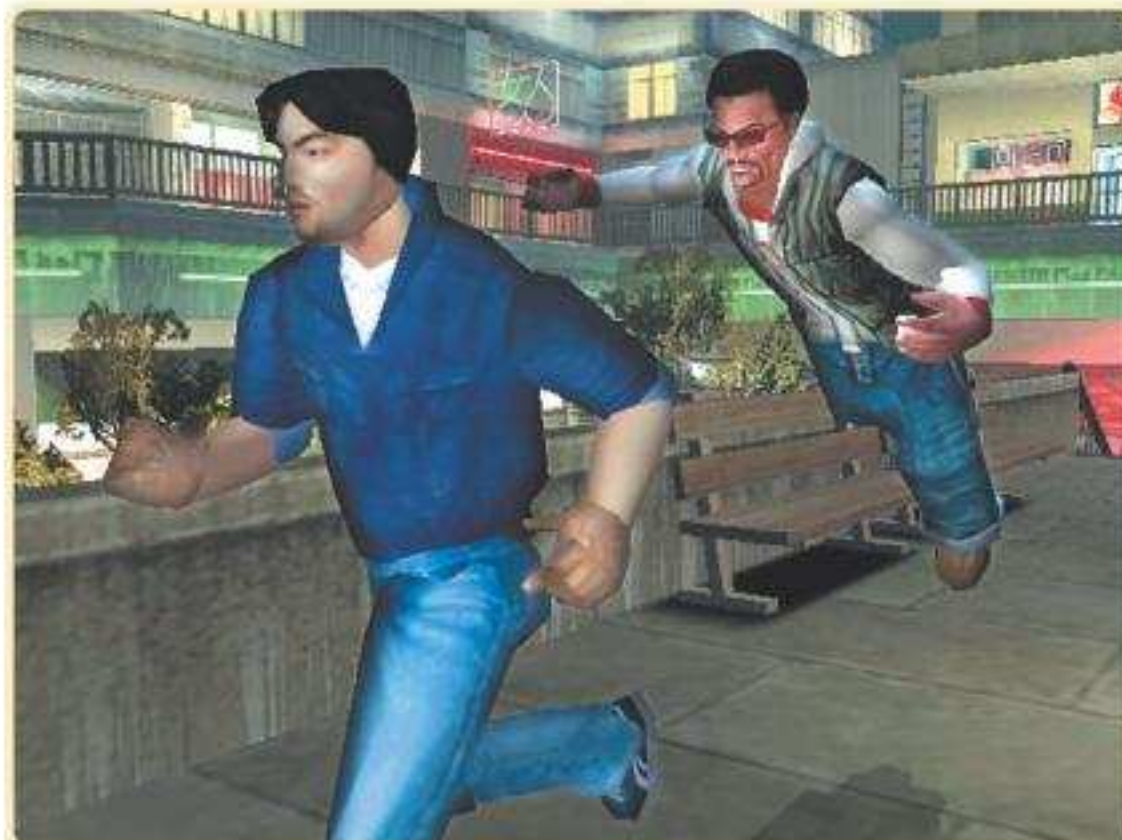
тографировать главарей одной из преступных группировок, если через секунду приедет подкрепление и почти всех их перестреляет? Зачем нужно было задание, где нужно втереться в доверие к продажным копам, если через минуту одного из них убьют, а двоих других придется арестовать?

Не шали

Подобно GTA, в NARC открытый геймплей. Проходить кампанию (весьма короткую, кстати) силком не заставляют — в любой момент можно взяться за второстепенные миссии (например, нейтрализовать снайперов, которые засели на крышах до-



Распознать «пушеров» проще простого: они всегда стоят, прислонившись к стене или забору.



Удирающих преступников можно ловить прямо в прыжке.



Вот такой эффект, друзья, дает героин. Уж лучше пиво.

мов) или вообще плюнуть на все и отправиться гулять по улицам. Население города практически полностью состоит из бандитов, пушеров, наркоманов и проституток. Наблюдать за ними поначалу довольно забавно. Отморозки грабят и убивают немногочисленных мирных граждан, «ночные бабочки» зазывают клиентов, наркоманы активно торгуются с «толкачами», а уже затарившиеся торчки сидят по углам и кайфуют. Работы для полицейского — невпроворот.

Арест преступников здесь обставлен совсем по-другому, чем, скажем, в True Crime. Там можно было подойти к первому встречному, заломить ему руку и бесцеремонно обшарить карманы. Обнаружился «мусор»? Без лишних формальностей облачаем «счастливчика» в «браслеты». Нет? «Вали отсюда, гражданский придурок!». В NARC все немного сложнее. Арестовать кого-либо, избежав сопротивления с его стороны, тут не всегда удастся даже при максимальном рейтинге. Подозреваемые могут запросто двинуть по морде, рубануть тесаком или открыть пальбу при первом же намеке на неприятности. Усмирить их нетрудно: несколько целительных ударов по почкам (бить можно как руками, так и ногами, в свободном бою и в захвате) быстро переведут пациента в горизонтальное положение. Если криминальный элемент все еще огрызается, можно усесть на него и двинуть локтями по фейсу. Дальше уже дело техники: остается только перевернуть тело (главное, чтобы оно еще подавало признаки жизни) и надеть наручники.

Высокий рейтинг (от него зависит покладистость преступников при задержании) заработать довольно просто. Делай зарядку по утрам, исправно арес-

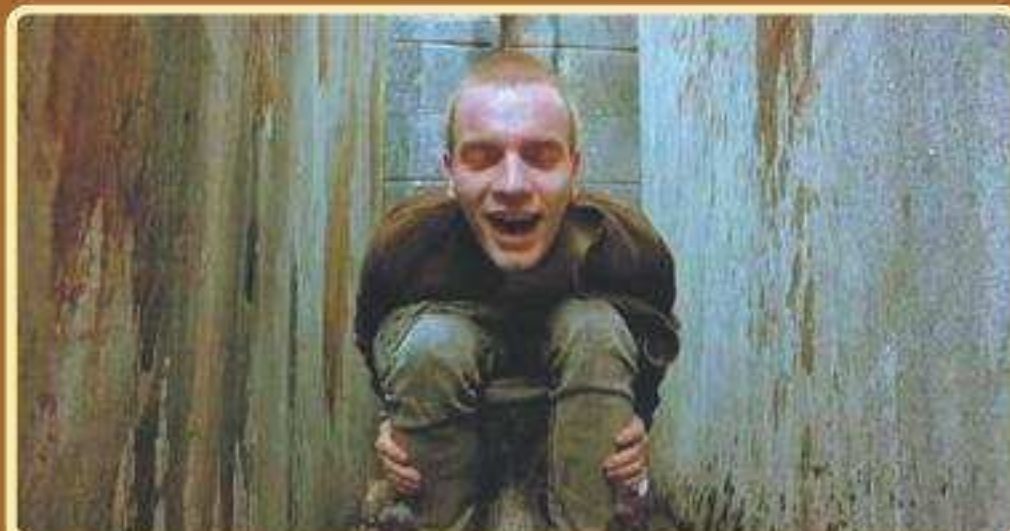
товывай правонарушителей, не преступай закон — и совсем скоро на полицейском жетоне будет красоваться циферка «100». Потерять ее, впрочем, еще быстрее. Беспредел на улицах, убийство обычных прохожих (пусть и случайное), торговля и употребление наркотиков мгновенно снижают рейтинг. Когда он опускается до некоего порогового значения, главного героя разжалуют в патрульного полицейского. Продолжите буйствовать — вообще выгонят из полиции. В обоих случаях доступ к сюжетной кампании закрывается и приходится снова доказывать свою благонадежность. В какой-нибудь GTA это даже не было бы проблемой — там всегда есть чем заняться. В NARC же есть моменты, когда делать банально нечего. Город в игре маленький (в разы меньше, чем в GTA III), кататься на машинах нельзя (кроме того, их единицы), а буяннить на улицах, как уже было сказано выше, чревато последствиями.

Единственное развлечение (правда, весьма спорное с моральной точки зрения — прим. бдительной редакции) — это наркотики. Раздобыть их можно у драг-дилеров — купив или отобрав. Разновидностей «джанка» немного: героин, марихуана, LSD, тот самый Liquid Soul и еще какие-то малопонятные таблетки (пояснениями они не снабжены, а догадаться, что это такое, по понятным причинам проблематично). Раскуривание травки окрашивает все в кислотно-зеленые цвета и замедляет окружающий мир (при этом легче целиться). Примерно такой же эффект дает и «герыч». LSD, опять же, замедляет все происходящее и превращает прохожих в большеголовых чудиков. Один из видов «колес» позволяет очень быстро бегать. Другой

Наркотики в кино и литературе

В кино, литературе да и во многих компьютерных играх все, что связано с «джанком», принято изображать так, чтобы вдолбить подрастающему поколению однуединственную мысль: «Брось каку! Наркотики — зло!». Зло-то они, конечно, зло (редакция «Игромании», кстати говоря, уверена в этом абсолютно железно), но смотреть, читать и играть в эту воспитательную муть чаще всего нет никакого желания. Действительно интересных книг и фильмов о наркотиках, которые не пытаются учить тебя жизни, не так много. Самые известные — книги **Уильяма Берроуза** («Джанки. Исповедь неисправимого наркомана», «Голый завтрак»),

Ирвина Уэлша («На игле», «Кислотный дом») и **Хантера С. Томпсона** («Страх и ненависть в Лас-Вегасе»). Роман «Джанки» не столько увлекателен, сколько познавателен, «На игле» хорош тем, что он просто показывает жизнь наркоманов, не нагнетая лишнего драматизма (вроде как смотрите и решайте сами, нужно вам это или нет), а «Страх и ненависть в Лас-Вегасе» вообще чуть ли не пропагандирует наркотики. Все трое писателей были (а некоторые и остались) заезженными наркоманами, поэтому «матчасть» они знают железно. «На игле», «Кислотный дом» и «Страх и ненависть в Лас-Вегасе» были, кстати, экранизированы.



«На игле».

«джанк» дает разного рода психоделические эффекты, но практической пользы от него никакой. В результате получается, что реально востребованы лишь два, ну, максимум три вида наркотиков (которые замедляют или ускоряют), а остальные нужны только для того, чтобы побаловаться. В PC-версии, скорее всего, даже они не понадобятся: целиться с помощью мышки гораздо легче, чем с геймпада, поэтому необходимость в замедлении может попросту отпасть. Да и сама по себе игра не слишком сложная.

Очевидно, что злоупотребление наркотиками вызывает постепенное привыкание и со временем обходиться без них будет все труднее — в теории. На практике же ломка легко преодолевается (обставлено это в виде мини-игры). Побочных эффектов длительная «подсадка» не дает, умереть от передоза нельзя, комбинировать наркотики невозможно. Вот и получается, что через некоторое время джанк превращается либо в ненужный балласт, который без дела болтается в инвентаре, либо его прихо-

дится складировать в депозит полицейского отделения.



На персоналки NARC, вероятно, перенесут без значительных изменений. Разве что поддержка мыши добавится да графика станет получше (с сохранениями там, слава богу, и так все нормально). Поэтому все, что написано выше, — это, считайте, без пяти минут рецензия.

P.S. NARC и Area 51 (которая тоже от Midway) — ремейки. В первом случае оригинал датирован 1988 годом, во втором — 1996. Наш вам совет: хотите знать, какие еще игры эта компания издаст в ближайшее время, — поинтересуйтесь, что она выпускала в 1980-х — начале 1990-х годов. ■

БУДЕМ ЖДАТЬ?

Экшен средней руки, любопытный прежде всего своей «нарконаправленностью». Неоднозначная в моральном смысле, но в то же время довольно интересная игра.

ПРОЦЕНТ
ГОТОВНОСТИ

95%

Издатель

Atari

Разработчик

Reflections Interactive

Похожесть

Серия Driver

Мультиплеер

Интернет, локальная сеть

Сайт игры

www.atari.com

ДАТА ВЫХОДА

Март 2006 года



Parallel Lines выглядят по-сиротски только из-за того, что движок, мол, еще сырой, а художники не везде успели нарисовать нормальные текстуры. Ну-ну... Впрочем, даже если это предположение верно, ситуацию оно не исправит, разве что на балл поднимет итоговую оценку за графику — с пятерки до шестерки по десятибалльной шкале.

А что же со звуком? Да пока ничего, если честно. Зловещее молчание разработчиков по этому поводу даже немного интригует, ведь об обойме голливудских актеров, озвучивавших Driv3r, упоминали при каждом удобном случае. Возможных версий молчания всего две: либо Reflections собирается преподнести игрокам еще больший сюрприз, чем в предыдущей части, либо издатель

Алексей Бутрин

DRIVER

PARALLEL LINES

Ситуация с Reflections Interactive и ее «многосерийной» игрой Driver — это почти как анекдот про мышей и кактус. Казалось бы, громкий провал Driv3r должен был начисто отбить желание еще раз прогуляться по минному полю критики, которое теперь еще и усилено противотанковыми ежами недоверия. Ан нет, есть еще порох в пороховницах! Стойко выдержав два мощных удара в лоб — от игровых журналов и от игроков, — разработчики засучили рукава и взялись за четвертую часть. Что это — смелость, упрямство или просто глупость? Скорее всего, ни первое, ни второе и даже не третье.

Driver: Parallel Lines — это в большей степени работа над ошибками и попытка реабилитироваться в глазах игровой общественности. И судя по всему, попытка последняя: если и четвертый «Водила» не оправдает воз-

ложенных на него надежд, то придется к чертовой бабушке разгонять весь «таксопарк».

Закройте глаза и откройте уши

Некоторые из тех, кто рискнул поиграть в Driv3r, до сих пор с криками ужаса просыпаются посреди ночи: им снится угловатый главгерой, который в картонном доме любит чудовищными текстурами. Поэтому самый первый вопрос — как будет обстоять дело с графикой в Parallel Lines?

Ну что ж, рубанем с плеча: графический движок в Driver: Parallel Lines по-прежнему отвратителен. Что, впрочем, и неудивительно — в основе лежит все та же технология. А ведь известно, что как задницу ни гримируй (улучшенными моделями, новым освещением и эффектами постобработки), лицом она от этого не станет.

Кроме «косметического ремонта» графического движка разработчики обещают и другие улучшения: более реалистичную модель повреждений и новые спецэффекты: снопы искр от бампера, волочащегося по асфальту, улучшенные взрывы, дым и прочую столь любимую Reflections пиротехнику. Но главный козырь дизайнеров Parallel Lines — значительно возросшая производительность моторчика, за счет чего ощущение скорости будет передаваться более достоверно. Также не помешают дополнительные кадры в секунду и при прорисовке сцен с большим количеством машин — плотность трафика в игре вырастет чуть ли не в несколько раз. Все это, конечно, нельзя не приветствовать, но достаточно взглянуть на картинки, как хорошее настроение куда-то стремительно улетучивается.

Оптимисты высказывают предположение, что скриншоты



Кид собственной персоной. Настоящий мужик: зол, вонюч и волосат



Модель повреждений, пожалуй, даст фору даже GTA.



А вот и «резиновый» гараж — размер у него действительно внушительный.



Ну и, конечно же, наша вечеринка не обошлась без копов!

игры урезал бюджет проекта настолько, что озвучивать его будут никому не известные старперы. А вот ожидать чудес в плане саундтрека точно не стоит: Reflections пока еще не **Rockstar**, деньги лопатой не гребет и лицензировать десятки часов хорошей музыки просто не в состоянии.

Молодым везде у нас дорога

Практика показывает, что иногда лучше грамотно украсть пусть и чужую, но хорошую идею, чем с выпученными глазами рожать убогий, хоть и свой собственный креатив. Поэтому в *Parallel Lines* разработчики решили наплевать на преемственность серии, отобрав для геймплея только лучшие, проверенные временем элементы.

Как и следовало ожидать, первым на свалку истории отправился мистер Таннер — главный герой третьей части. К черту копов! Разве может положительный персонаж крушить супермаркеты, пачками давить пешеходов, взрывать автобусы и бить пенсионера бейсбольной битой по голове? Конечно, нет, иначе какой он, к черту, положительный? **Mafia** и **GTA** наглядно показали, что у злыдней простор для деятельности на порядок шире, да и в новой **True Crime**, кстати, тоже можно будет отыгрывать роль плохого полицейского, который мало чем отличается от бандита. Примеру своих коллег по цеху решили последовать и разработчи-

ки *Driver*, выпустившие на замену Таннеру восемнадцатилетнего отморозка по прозвищу **The Kid**.

Сюжет *Parallel Lines* перенесет нас в славные 70-е на улицы Нью-Йорка. Этот город, кстати, уже уверенно можно называть столицей автозкшенов — именно он был прототипом **Liberty City** в *GTA III*, там же будет разворачиваться действие и второй части *True Crime*. Поэтому нет ничего странного, что наш герой подался именно в Нью-Йорк, ведь где как не здесь можно заработать длинный доллар и добиться пусть недолгой, но славы. В эпоху рок-н-ролла, наркотиков и разгула организованной преступности успеха на криминальном поприще достичь нетрудно, нужно лишь не чураться грязной и нудной работы: к примеру, доставить нелегальный груз, подбросить братков домой после ограбления банка, организовать побег заключенного из тюрьмы и так далее.

Первоначальные активы Киды, который поселился на Манхэттене, невелики: потертые джинсы, длинный хайр, каплевидные «пилотские» очки и вагон амбиций. Ну и про главное преимущество забывать не стоит: наш герой — абсолютно беспринципный стритрейсер, с высокой колокольни плюющий на закон и готовый работать на любого, кто хорошо платит. Разумеется, больше всего его услуги востребованы в преступной сфере. Как и в *Driv3r*, основная часть геймплея будет сфокусирована на головокружительных погонях, автоугонах и прочих ав-

томобильных миссиях, хотя некоторое время игрокам придется провести и на своих двоих.

Главное усовершенствование *Parallel Lines* — формула беспринципной игры — опять-таки позаимствована из *GTA*. Что нас раздражало в *Driv3r* больше всего? Прямая, как швабра, сюжетная линия, отсутствие свободы выбора, затынутость и запредельная сложность большинства миссий.

Теперь все не так. На линейной кампании поставлен крест — в четвертой части нас ждет огромный город, по которому раскиданы миссии. Среди них всегда будет несколько ключевых квестов, которые необходимы для дальнейшего продвижения по истории *Parallel Lines*, но когда, каким образом и в каком порядке их проходить, решает игрок и только игрок.

Подобный геймплей — это, конечно, круто, но, увы, не ново. А вот что вызывает настоящее слюноотделение, так это сетевой режим. Ассортимент многопользовательских игр в *Driver* не будет ограничен банальными гонками и тотальным мочиловом — разработчики хорошенько поднапряглись и придумали забавы по-законьей. Как вам, к примеру, местный аналог салочек под названием *Cops'n'Robbers*? Один игрок пытается удрать, а остальные, оседлав патрульные «крейсера», преследуют его, стараясь отрезать пути к отступлению. Еще интереснее выглядит командный угон: на карте раскида-

ны четыре машины, которые надо пригнать на свою базу раньше, чем это сделает соперник. Ну просто вылитый *Capture the Flag* с автомобилями вместо флагов!

Автопарк обещают увеличить аж до восьми десятков разнообразных транспортных средств, пополнив его такой, к примеру, экзотикой, как колесные подъемные краны. Но наилучшим выбором, как и ранее, останутся мощные легковушки и маневренные байки. Любую приглянувшуюся тачку можно будет угнать и спрятать у себя в гараже, чтобы затем перекрасить ее в любимый цвет и потратить кучу денег на тюнинг — полный апгрейд одного болида способен отожрать значительные суммы из скромного бюджета. А ведь бедолаге Киду еще придется тратить деньги на ремонт машин...

■ ■ ■

Ну что — суммируем все сказанное выше и прикинем, что у *Reflections* должно получиться в итоге? К слизанной с *GTA* концепции будут привинчены морально и технически устаревший графический движок, интересный многопользовательский режим и хороший звук. Для полноценной реабилитации как-то жидковато, не находите? Возможно... Но вспомните, насколько популярна в народе серия *GTA*. Так что в нашем случае достаточно просто сделать хороший клон, и положительные отзывы прессы и игроков практически гарантированы. ■



БУДЕМ ЖДАТЬ?

По всем признакам, *Driver: Parallel Lines* окажется на голову выше предыдущей части. Загвоздка лишь в том, что сравнивать игру будут не с предшественницей, а с зубастыми конкурентами: *True Crime 2* и *GTA: San Andreas*. Так что Киды ждет нелегкий поединок, ох нелегкий.

ПРОЦЕНТ
ГОТОВНОСТИ **70%**

Издатель

Electronic Arts

Разработчик

EA Los Angeles

Похожесть

Warcraft 3

Warhammer 40000:

Dawn of War

Мультиплеер

Интернет, локальная сеть

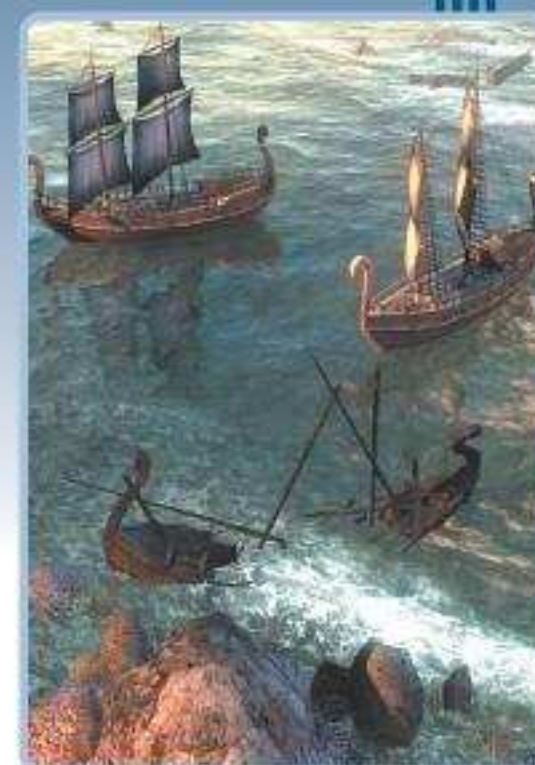
Сайт игры

www.ea.com/official/

lordoftherings

ДАТА ВЫХОДА

Зима 2006 года



ивая новые башни и ряды стен, а также устанавливая на них мощные катапульты.

Что у нас дальше? Расы? Что ж, изменений достаточно и здесь. Авторы, похоже, поняли, что две разновидности людей в одной игре — это чересчур много, и поэтому волевым решением объединили Гондор и Рохан, чьи тактики и жизненный уклад в оригинальной вселенной Толкиена разительно отличались.

Не обошлось и без новичков. В стройные ряды борцов за власть в Средиземье влились дварфы и гоблины. Горный народ может похвастаться отличной пехотой, которая способна

THE LORD OF THE RINGS

THE BATTLE FOR MIDDLE-EARTH II

Андрей Чаплык

Деньгоплавильная машина имени **Electronic Arts** продолжает свое путешествие по тропе войны. Везде, где пахнет прибылью, можно увидеть ее длинный нос. Спорт, уличные автогонки, мультиплеерные побоища — а теперь вот и просторы Средиземья! Едва успела отгреметь первая реальновременная стратегия по «Властелину колец» — **The Lord of the Rings: The Battle for Middle-Earth**, а нам уже пообещали продолжение.

Думаете, что вторую часть игры Electronic Arts создала исключительно для того, чтобы выжать из сверхпопулярного бренда все соки? Да, так оно и есть. Впрочем, обратить внимание на **The Lord of the Rings: The Battle for Middle-Earth II** все равно стоит — первая часть была очень хороша, а во второй нам еще и обещано немало интересных новаций.

Раздел Средиземья идет по плану

Фактически, **The Battle for Middle-Earth II** — это практически то же, что и первая часть, только основательно доведенная до ума. Первоначально разработчики и вовсе делали масштабный аддон, но вовремя осознав, что игра с цифрой II в названии разойдется куда большим тиражом, решили все-таки выпустить полноценный сиквел. Впрочем, аддоновость проекта угадывается с первого взгляда.

Возьмем, например, сюжет. О нем можно рассказать... да ничего, в общем-то, особенного о нем рассказать и нельзя. История, которую расскажет нам **The Battle for Middle-Earth II**, строго следует оригинальной книге профессора Толкиена, так что нас ждет привычная уже война между добром и злом. Разумеется, с участием Братства Кольца.

А вот в геймплее уже заметны некоторые изменения. Начнем с того, что разработчики заметно переделали строительную часть — теперь нет необходимости группировать все свои здания на отведенном для этого скромном пятчке земли. Более того, те игроки, которые собираются вести активную экспансию, даже получают некоторый бонус: постройки, расположенные на значительном расстоянии друг от друга, будут справляться со своими функциями намного лучше.

Изменилась и система улучшения зданий. Если раньше постройки накапливали опыт, со временем работая все лучше и лучше, то теперь эта оригинальная, но не очень успешная идея уступила место огромному количеству самых разнообразных апгрейдов. Особую радость игрокам принесут замки, которые можно будет укреплять практически до бесконечности, выстра-



Увидев врага, гоблины полезли на стену. В самом что ни на есть прямом смысле слова.



Старое — это еще не вспомненное новое. Вот, например, местная тропа Хо Ши Мина.



У этого полководца, похоже, даже мысли перпендикулярны и параллельны. Впрочем, обратите лучше внимание на размер войска — неплохо, да?

выстоять под самым яростным натиском противника. Кроме того, дварфы производят лучшие в Средиземье осадные машины — так, например, их mighty catapult сможет зашвыривать увесистые булыжники чуть ли не на противоположный конец карты. Но самая главная особенность боевых карликов — они обучены рыть шахты. Что интересно, эти самые шахты могут использоваться не только для добычи бесценного мифрила, но и для хитрых тактических маневров. Ведь подземные туннели — отличное средство быстрой и незаметной переброски войск из одного места в другое. Так что в игре дварфы, скорее всего, будут настоящими мастерами дерзких диверсий.

Гоблины и примкнувшие к ним тролли — прямая противоположность горному народу. Они нацелены только на грубую атаку и даже не умеют строить крепостные стены. Поэтому единственный шанс для них — накинуться большой толпой и разорвать противника до того, как он сам осмелится нанести визит. Ну а если все-таки придется обороняться, незваных гостей встретят многочисленные ямы с заточенными кольями и прочие малопривлекательные ловушки. Наконец, самое интересное: вместо осадных орудий гоблины используют гигантов, обученных метанию огромных каменных глыб и способных с двух-трех ударов проломить самую прочную стену.

Как и прежде, у каждой расы есть несколько героев, каждый со своими уникальными навыками. Кроме заранее созданных разработчиками персонажей в игре также ожидается и специальный редактор, в котором любой желающий сможет соорудить воина на свой вкус. Процесс этот до боли напоминает ролевые игры: помимо внешности и имени нам позволят вы-

брать любимое оружие, а также несколько характеристик и умений, которые нужно будет развивать на протяжении всей игры.

Война и... война?

Многие из тех, кто играл в первую часть The Battle for Middle-Earth, жаловались на то, что боевая система получилась чересчур уж простой: победа в большинстве случаев достигалась простым нахрапом, и все, что нам нужно было для успеха, так это побольше войск и наглости. Во второй части ситуация изменится кардинальным образом.

В игре, например, появилась система формаций, причем использовать они будут вовсе не для красоты, а для получения преимуществ на поле боя: так, отряд, атакующий с фланга или тыла, сможет обратить в бегство даже намного превосходящие силы противника. Кроме того, разработчики обещают значительно улучшить искусственный интеллект: бойцы теперь умеют действовать и без нашего постоянного присмотра. Например, в случае неожиданной опасности тяжеловооруженные воины переместятся на передний край, прикрыв лучников, а кавалерия самостоятельно займет позиции на флангах.

В отличие от зданий солдаты по-прежнему будут получать опыт и повышать свое мастерство. Так что бездумно бросать в общую мясорубку зеленых новичков и прожженных ветеранов все же не стоит. Последних лучше приберечь для особо ответственных миссий.

Вняв мольбам фанатов, авторы перенесли часть боевых действий на морские просторы. Ничего оригинального, впрочем, ждать не стоит, примерно то же самое мы видели еще в старушке Warcraft II. Отметим разве что возможность посадить на

Генералы Средиземья

Граждане из студии EA Los Angeles (разработчики, кто не догадался, Battle for Middle-Earth II) — настоящие ветераны игровой индустрии. Контора, ранее известная как DreamWorks Interactive, была основана в 1995 году и занималась в основном играми для консолей. Но вышедший в 1998 оригинальный боевик Trespasser показал, что студии по плечу куда более серьезные и сложные проекты. За несколько лет разработчики успели выпустить Clive Barker's Undying, Nancy Drew: Message in a Haunted House и стать основателями знаменитого сери-

ала Medal of Honor.

В феврале 2000 года DreamWorks перешла под крыло EA и, сменив название на EA Los Angeles, принялась за создание многочисленных сиквелов, аддонов и портов для той самой Medal of Honor. Но их работа вовсе не ограничивалась штамповкой WWII-шутеров. В 2003 из недр компании вышел аддон Command & Conquer: Generals — Zero Hour, многие находки из которого были использованы в первой части Battle for Middle-Earth и, судя по всему, в том или ином виде перейдут во вторую.



Начальный капитал EA Los Angeles был нажит морским разбоем.

любой корабль отряд лучников, которые заметно увеличат его атакующую мощь.

Размах баталий не только не сократится, но и, судя по обещаниям, увеличится раза эдак в два. Правда, отвечать за зрелищность сражений будет тот же движок, который использовался в первой части. За прошедшее время его, конечно же, «подлатали»: повысили детализацию, добавили несколько новых спецэффектов (отдельно, говорят, была переделана практически вся игровая анимация)... Однако в целом графика совсем не поражает воображение и выглядит, мягко говоря, несовременно.

Что же касается мультиплеера, на него разработчики возлагают очень большие надежды. Подробности о нем — количество карт, игровые режимы и тому подобное — пока, что очевидно, держатся в секрете, однако сотрудники Electronic Arts уже не раз упоминали, что их детище составит серьезную конкуренцию самому Warcraft III. Чрезвычайно смелое заявление, не так ли?

В общем и целом, Battle for Middle-Earth II — игра, созданная по классическому голливудскому рецепту. С одной стороны, авторы решили не ломать голову и сохранили все тот же движок, тот же сюжет и практически ту же атмосферу. Но с другой, геймплей наконец-то будет доведен до ума и избавится от многочисленных недоработок. У продолжения Battle for Middle-Earth есть все шансы из красивой, но бестолковой погрешности превратиться в серьезную стратегию, в которой действительно нужно думать. ■

БУДЕМ ЖДАТЬ?

Battle for Middle-Earth II — это, по большому счету, основательно доведенный до ума Battle for Middle-Earth I. Та же война, те же хоббиты и те же эльфы, но на этот раз с человеческим геймплеем, разнообразными миссиями и потенциально интересным мультиплеером.

ПРОЦЕНТ ГОТОВНОСТИ 80%

Жанр
Автосимулятор

Издатель
1С

Разработчик
Softlab-nsk

Похожесть
Серия «Дальнобойщики»

Мультиплеер
Интернет, локальная сеть

ДАТА ВЫХОДА:

Середина 2006 года

<http://rignroll.ru>

ДАЛЬНОБОЙЩИКИ 3

ПОКОРЕНИЕ АМЕРИКИ

На другом берегу сразу и Атлантического и Тихого океанов есть большая и великая страна — Соединенные Штаты Америки. Многие в России не любят ее, называют «высочкой без истории и культуры» и чуть ли не главным врагом всего цивилизованного человечества.

Тем не менее между нашими странами, как ни странно, много общего. Нет-нет, мы не намекаем, что Россия тоже является «высочкой без истории и культуры», а говорим о совсем других, куда более приятных вещах. Например, в США, как и у нас, очень развиты автомобильные перевозки, которые уже давно переросли банальную «доставку груза из пункта А в пункт Б», превратившись в настоящую субкультуру со своими особенностями и обычаями. Чтобы увидеть кусочек этой субкультуры, достаточно посмотреть любое американское «роад-муви» — ни одно из них не обходится без следующей сцены: мотель где-нибудь в Калифорнии, пустое шоссе, на стоянке дремлют огромные грузовики, а в обшарпанной забегаловке матерые водилы делятся последними новостями и моют кости правительству.



Игорь Белого — человек, который прошел по дорогам Америки более десяти тысяч километров.

Именно туда, к этой обшарпанной забегаловке, держит путь новосибирская компания **Softlab-nsk** со своим новым проектом «Дальнобойщики 3: Покорение Америки». Ехать, впрочем, еще очень и очень долго — выход игры назначен на 2006 год, причем далеко не на его начало. Так что самое время свеситься со спальной полки и послушать дорожные истории. Благо их у **Игоря Белого**, нашего водителя (и по совместительству — директора отдела виртуальной реальности компании **Softlab-nsk**), очень и очень много.



Новосибирские американцы из Softlab-nsk.

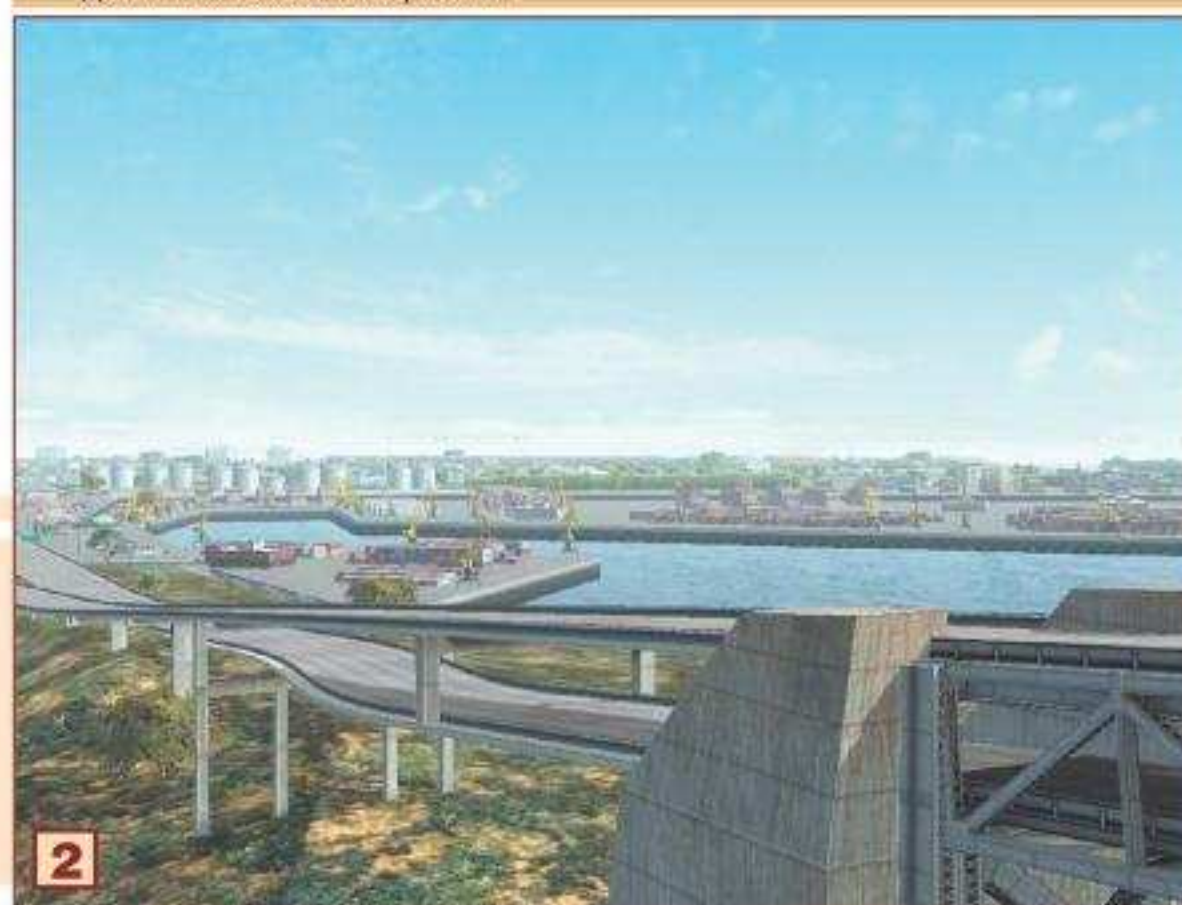
История первая. Про чужие дороги

Разумеется, в «американизации» знаменитого игрового сериала есть и коммерческий умысел: достаточно выпустить «Дальнобойщиков» на просторы США — и деньги заморских покупателей бур-

ной рекою потекут в кошелек. Можно, конечно, злиться за это на разработчиков и обвинять их в отсутствии патриотизма. А можно взглянуть и с другой, хорошей стороны: ведь нам предстоит окунуться в новый мир — прекрасный, необычный и очень манящий. Хотите доказательств? Что ж, их есть у Игоря.

Кабины в третьих «Дальнобойщиках» прорабатываются с особой тщательностью. Например, судя по этому скриншоту, в игре будет даже вид со спального места.

- 1 Портный район. Сюда мы частенько будем наведываться за товаром. Грузы в третьих «Дальнобойщиках» будут самые разные. Например, перед нами тягач, к которому прицеплен зерновоз. Возит он, разумеется, зерно.
- 2 Перед вами Freightliner Classic XL, обладатель титула «самый длинный капот Америки».





ВМАНУЛЯ Игорь, здравствуйте! Давайте откроем нашим читателям один маленький секрет: перед тем как начать покорять Америку своими «Дальнобойщиками», вы и ваши коллеги совершили несколько поездок в эту страну — собирали материал для будущей игры. Скажите, какое впечатление осталось у вас после знакомства с королями американских дорог?



[Игорь]

Вначале было море... Маленькие парусники бороздили просторы великих океанов, гибли в штормах, налетали на рифы, разбивались о скалы. Но море звало, и новые искатели приключений отправлялись в путь. Жизнь — это дорога, дорога — это жизнь. Вместе с парусами уходит в прошлое романтика морских дорог, на смену ей приходит романтика автострад. Являясь потомками великих мореплавателей, американцы остаются в душе авантюристами и первопроходцами. Не случайно парк машин почти в любой американской транспортной корпорации называется «флотом», а географические названия нередко включают в себя ссылку на стороны света, например East Main Street или West Lake Village.

Не случайно и то, что в США водители так любят свои грузовики. Сегодняшний дальнобойщик не обязан знать устройство «трака» вплоть до последнего винтика — для этого есть огромные станции технического обслуживания. Мало кто ночует в роскошном «спальнике» — ведь существуют разветвленные сети специальных гостиниц. Однако почти все дальнобойщики души не чают в своих «железных конях»: украшают их, придумывают имена и т. д. Ведь, как и мореплаватели прошлого, дальнобойщи-

ки большую часть своей жизни проводят в машине, в пути. Жизнь — это дорога, дорога — это жизнь. И знаете — это, пожалуй, главное, что мы поняли о людях, которым посвящена игра.

ВМАНУЛЯ Наверняка во время поездок в Калифорнию с вами случались какие-нибудь казусы, смешные или просто интересные истории. Может, поведаете нам парочку?



[Игорь]

Было это в Сан-Франциско, во время первой экспедиции. Представьте себе — конец 2001 года. Америка еще в шоке после событий одиннадцатого сентября. На мосту Золотые ворота стоят военные «Хаммеры», в аэропортах — сплошные проверки. Не самое, в общем, приятное время.

Мы возвращаемся из Ерики по US101 (название автомагистралей — *Прим. ред.*). Остановились у аптеки, чтобы купить лекарства. Выходим — у нашей машины стоит маленький юго-восточный гражданин на мокике. Причем если поставить мокик на заднее колесо, а гражданина на мокик, то он как раз достанет до крыши нашего массивного джипа.

Так вот, пока мы прикидывали, как мы будем ставить мокик на заднее колесо, юго-восточный злодей пытался запихнуть нам бумажку под дворник. Мы его спрашиваем: «Ты зачем лазишь по чужой машине?». А он в ответ: «Вам штраф за неправильную парковку!». Мы говорим, что парковка правильная, только автоматы парковочные почему-то денег не берут, мы честно пробовали. Оказалось, что там есть маленькая табличка — «только для коммерческих автомобилей». Приехали в гос-

тиницу, долго читали бумажку, звонили по разным телефонам и, наконец, выяснили, что, оказывается, некоторые штрафы можно оплачивать по кредитной карте. Справились. Так мы пополнили госбюджет Америки в первый раз. И, к сожалению, не в последний!

ВМАНУЛЯ Ну и насколько вам помогли эти поездки? Стало ли легче воссоздавать игровой мир?



[Игорь]

Помогли, конечно же, очень сильно — ведь мы своими глазами увидели то, что будет в нашей игре. А вот стало ли легче — очень и очень спорный вопрос.

Смотрите — всего было четыре автомобильные экспедиции, в каждой из которых мы прошли примерно по две-три тысячи километров. Большие города снимались пешком, дороги — на ходу в две камеры. Сначала мы планировали «сжать» игровую карту, сделав ее в десять раз меньше карты реальной. Идея эта с треском провалилась: мы просто не узнали в игре тот мир, который видели вживую. В итоге карту, конечно, «сжали», но намного меньше.

Если взять четыре раза по три тысячи километров — то немаленькая получится цифра, не так ли? Да и четыре раза по две тысячи — тоже солидно. В общем, вы, наверное, уже поняли, что игровой мир, который ждет нас в третьих «Дальнобойщиках», огромен. Подробнее о нем, опять же, расскажет Игорь.

ВМАНУЛЯ Опишите, пожалуйста, район, в котором развернется действие игры.



[Игорь]

Мир «Дальнобойщиков» раскинулся на просторах Калифорнии и небольшого кусочка

Невады. Это побережье Тихого океана и заснеженные горы Сьерра-Невада. Это цветущие сады долины Сан-Хоакин и выжженная пустыня Мохаве. Это красные скалы Ред-Рок Каньона и аллеи гигантских секвой в лесах Берегового хребта. Это утыканные небоскребами мегаполисы вроде Лос-Анджелеса и уютные «вестерн»-городки типа Лон-Пайна или Бриджпорта...

История вторая. Про совсем нечужих людей

Последнее высказывание Игоря звучит впечатляюще, не так ли? Однако даже самый богатый и красивый игровой мир будет мертв без сюжета, персонажей и интересных событий. Обо всем этом сейчас и пойдет речь.

ВМАНУЛЯ Итак, какое же место в игре предстоит занять нашему герою? С чего начнется его карьера и что ждет его на протяжении кампании?



[Игорь]

Наш герой — начинающий бизнесмен, хозяин собственного грузовика и маленькой транспортной компании. Правда, работников в ней — сам герой да его секретарь. Но со временем игрок, конечно же, сможет сделать отличную карьеру, выведя свою фирму в лидеры рынка перевозок.

ВМАНУЛЯ Так-так, частный бизнес? Расскажите о нем подробнее.



[Игорь]

Вообще, мы создали в третьих «Дальнобойщиках» самый настоящий экономический симулятор, описать который на нескольких журнальных страницах будет непросто. Поэтому — только самые общие моменты. Итак, в начале игры у нас есть грузовик, небольшой офис и связи с несколькими торговыми базами. Развиваться мы будем по достаточно типичной схеме. Сначала зарабатываем деньги, покупаем на них новые грузовики и нанимаем водителей. Ну а потом начинаем «расти вширь»: открывать представительства во всех концах Калифорнии, налаживать связи с новыми торговыми базами и так далее. А в перерывах — еще и успевать выполнять сюжетные задания.

ИМНИЦА А что сюжет? Какими приемами вы собираетесь отвлекать игрока от экономической системы? Ждут ли нас интересные повороты, нелинейность, дополнительные задания? Увидим ли мы скриптовые ролики? А может, вы даже порадуете нас романтической линией?



[Игорь]

Да-да, все, что вы называли, будет! Игрока ждут скриптовые ролики на движке, разные интересные события, сюрпризы, авантюры. Ну и про «романтическую линию» мы тоже не забыли — ведь раз есть король дорог, то должна быть и королева!

Впрочем, стоит отметить, что сюжет у нас не «нависает» над игроком — при желании его можно вообще не выполнять, целиком сосредоточившись на экономике или на других развлечениях.

ИМНИЦА Это каких же?



[Игорь]

Во-первых, будут разные дополнительные квесты. Во-вторых, не забыли мы и про гонки: начиная с «уличных дуэлей» и заканчивая транскалифорнийским кубком дальнобойщиков.

БУДЕМ ЖДАТЬ?

Вы были в виртуальной Калифорнии уже много раз и считаете, что удивить вас нечем? Неправда — ведь возможность взглянуть на легендарную надпись HOLLYWOOD из кабины могучего, с любовью раскрашенного «трака» у вас появится только с выходом третьих «Дальнобойщиков».

ПРОЦЕНТ
ГОТОВНОСТИ

80%

ИМНИЦА Не бойтесь, что эти, не совсем похожие друг на друга элементы «не состыкуются» вместе?



[Игорь]

Нет. Мы считаем, что тупо крутить баранку — скучно; нужны еще и разнообразные интересные задания. Кроме того, игрок сам будет «состыковывать» эти элементы: нет желания участвовать в гонках — не участвуй.

История третья. Про совсем родные автомобили

На стоянках возле американских мотелей можно увидеть много чего интересного. Прицепы, например. Их хоть прямо сейчас загоняй в картинную галерею: вот роскошная обнаженная женщина, вот вид на Ниагарский водопад, вот нечто в «вестерн»-стиле, а вот скромная надпись «Мобильная христианская группа»... Нет, это не шутка, а самая настоящая церковь на колесах. Логика основателей «Мобильной христианской группы» проста: некоторые дальнобойщики проводят в дороге так много времени, что им даже некогда помолиться. Ну а раз гора не идет к Магомеду — то пускай мобильная церковь приедет к дальнобойщику.

Но, конечно же, главные гости на нашем банкете — это грузовики. Огромные, могучие, ухоженные — таких роскошных «траков», как в США, вы, наверное, не встретите ни в одном другом уголке мира. Поэтому нам очень интересно узнать — каким будет автопарк третьих «Дальнобойщиков».

ИМНИЦА Игорь, расскажите — что нас ждет в гараже? Сколько всего в игре моделей грузовиков и лицензированы ли они?



[Игорь]

В игре запланировано более двух десятков седельных тягачей и примерно столько же легковых автомашин. С учетом разных вариантов раскрасок получается порядка 240 непохожих друг на друга автомобилей — так что наш автопарк никто не сможет назвать «однообразным».

Лицензии на часть из машин уже получены, остальными продолжают заниматься специалисты из 1С.

Знаю, конечно же, будут интересны конкретные названия. Что ж, часть информации о марках машин разработчики уже опубликовали на сайте игры. Вот, например, могучий Freightliner Classic XL — один из самых длинных тягачей в мире. Вот тупоносый, похожий на собаку-боксер International 9300 Classic Eagle. Вот изящный «прилизанный» Kenworth T600. Вот смешной и чуточку неуклюжий Sterling A9500S... В общем, вы уже, наверное, поняли, что в третьих «Дальнобойщиках» можно будет прокатиться на почти всех американских грузовиках-легендах.

ИМНИЦА Будут ли в игре какие-нибудь транспортные средства кроме автомобилей?

[Игорь]: Самолеты, корабли, поезда, трамвай... Но ездить нужно будет именно на грузовиках.

ИМНИЦА Насколько сложно моделировать автомобили? Консультируетесь ли вы с их создателями? Или избрали другой путь?

[Игорь]: У нас очень много разнообразной технической документации по автомобилям. Кроме того, на этот раз мы стараемся посмотреть на машины и «изнутри» — то есть очень активно общаемся с теми, кто на них ездит. Это помогает нам сделать грузовики намного более «узнаваемыми».

ИМНИЦА А что с физической моделью и системой повреждений? Насколько глубоко моделируете? Предусмотрены ли разные «уровни сложности»?



[Игорь]

Ну, начнем с того, что у нас смоделированы двенадцать основных систем реального грузовика — таких, например, как двигатель, подвеска и т.д. Каждая из них включает в себя еще четыре-шесть разнообразных узлов. И у любого «винтика» есть огромное число состояний — например, количество повреждений кузова у нас вообще практически бесконечно. От поведения этих узлов и зависит то, как будет управляться машина.

Очень интересно у нас смоделировано техническое обслуживание автомобилей. Продвинутой игрок может сам постараться выяснить причины по-

ломки и, приехав на станцию технического обслуживания, добиться там «правильного» ремонта. Те, кому это не очень интересно, могут положиться на мнение механиков. Правда, как и в реальной жизни, это далеко не всегда оптимально по затратам и результатам.

ИМНИЦА Ну и напоследок поговорим о графике. Почти в каждом интервью мы предоставляем разработчикам возможность похвастаться своим графическим движком. Дадим ее и вам — ведь мы уверены, что третьи «Дальнобойщики» будут выглядеть ничуть не хуже конкурентов.



[Игорь]

Перед нами стояла нелегкая задача — смоделировать Калифорнию во всем ее многообразии. Собственно, именно под это мы и «затачивали» свой графический движок: у нас не будет уровней, локаций — игрок сможет кататься по всей игровой территории, не видя экрана подзагрузки.

Кроме того, особое внимание мы уделяем погоде. Она у нас будет меняться по тем же законам, по которым меняется погода и в реальной Калифорнии. Мы даже ввели виртуальных синоптиков, прогнозы которых — вы не поверите! — нередко будут сбываться.

А вообще — смотрите на скриншоты. Это еще далеко не все красоты, которые вы увидите в игре.



Бескрайние калифорнийские просторы. Могучие грузовики, которые, сбившись в караваны, бредут куда-то к горизонту. Долгие часы чередующихся за окном видов. Короткие остановки возле мотелей. Да, это, конечно, здорово — прокатиться по Калифорнии на собственном траке. И грустно, что такая возможность выпадет нам только через несколько месяцев. Впрочем, всегда грустно, когда кто-нибудь опаздывает. Мы ждали третьих «Дальнобойщиков» еще в далеком 2004 году — но их создатели задержались, решили сделать крюк, прихватив еще немного геймплейного «груза». И вот, как уже говорилось выше, дата прибытия отодвинулась до 2006 года. Но подождать, конечно, стоит — не каждый же день в наши с вами края заезжают игры, в компании с которыми можно покорить Америку. ●

Акелла



KNIGHTS OF THE TEMPLE 2 ТАМПЛИЕРЫ II ПОРТАЛ ТЬМЫ

Эта игра - продолжение захватывающих приключений магистра Ордена Тамплиеров! Поль де Рак снова вынужден взяться за оружие - ему предстоит в одиночку раскрыть тайну трех древних артефактов и остановить нашествие темных сил. На пути в загадочную древнюю крепость храмовнику придется очистить от монстров покинутые города, неизведанные острова и заброшенные катакомбы. Но чем ближе разгадка, тем явственнее Поль ощущает, что расплачиваться за нее придется болью, кровью и... возможно, собственной душой.

ОСОБЕННОСТИ ИГРЫ:

Нелинейный игровой процесс, несколько вариантов концовок

Разветвленная система диалогов для общения с NPC

18 побочных квестов, открывающих новые области и предметы

Система умений и способностей, позволяющая Вам развивать персонажа по своему вкусу

Режим сетевой многопользовательской игры



PLAYLOGIC®
game publisher & developer



CAULDRON



© 2005 "Akella", © 2005 "PlayLogic", © 2005 "Cauldron"
Все права защищены. Нелегальное копирование преследуется.
Тех. поддержка: (095) 363-4612, E-mail: - support@akella.com
Игры с доставкой www.cdgames.ru Оптовая продажа: (095) 363-4614
представитель на Украине - "Мультитрейд" www.multitrade.com.ua



Акелла



М.видео

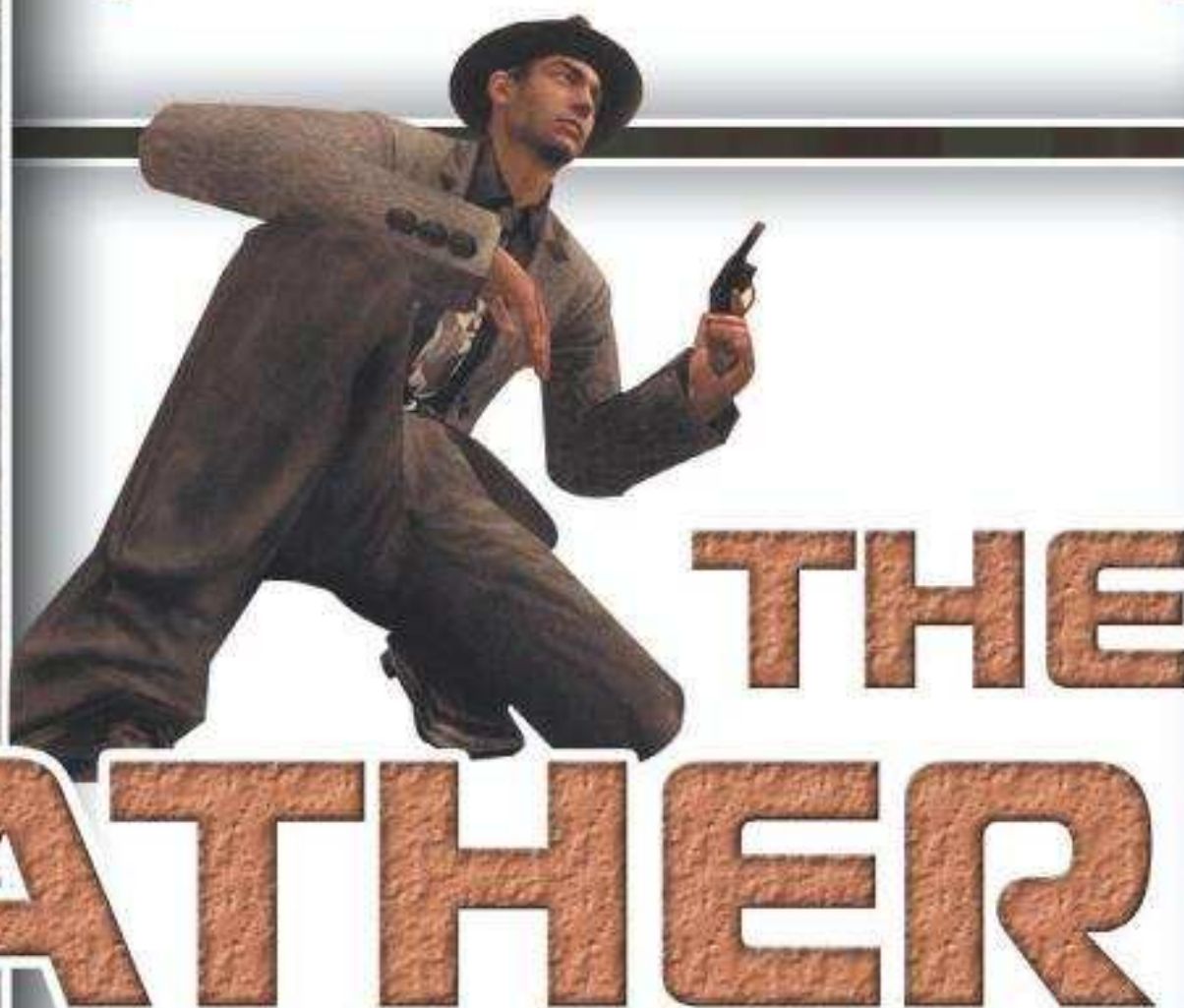
ВИДЕОЛЕНД

Розничная продажа в магазинах фирмы "СОЮЗ", "М-Видео" и "ВидеоЛенд"



В ЦЕНТРЕ ВНИМАНИЯ

Жанр	Action
Издатель	Electronic Arts
Разработчик	EA Redwood Shores
Похожесть	Mafia, Серия GTA, True Crime: Streets of LA
Мультиплеер	Нет
Дата выхода	30 марта 2006 года
Официальный сайт	www.godfathergame.com



Автор: Игорь Варнавский

Трилогия «Крестный отец» — это не только девять «Оскаров» (три за первую часть, шесть — за вторую), но еще и фильм, который родил уникальный жанр «оскароносная нудятина про мафию с большими претензиями». С момента выхода в 1972 году первой части «Крестного отца» (между нами просто «Папаша») все фильмы о жизни и невероятных приключениях итальянских братков на территории звездно-полосатой страны снимались по одному и тому же лекалу: персонажи часами ходят со сложными лицами из одного угла съемочной площадки в другой, говорят друг другу банальности, а оружие если и расчехляют, то по очень большим праздникам (ага, в картине о гангстерах). Подобным образом сняты все сколько-нибудь известные фильмы про итальянскую мафию, начиная с заросшего пылью «Однажды в Америке» и заканчивая тошнотворными се-

риалами «Последний дон» и «Клан Сопрано».

Закон сохранения энергии гласит, что если что-то где-то убывает, то это «что-то» непременно прибывает в другом месте. Когда Голливуд окончательно расписался в своей неспособности снять что-то толковое в жанре «мафиозный боевик» (как драма «Папаша» весьма и весьма неплох, другое дело, что сейчас он смотрится тоскливо), заполнением пустующей ниши занялись игроделы. В 2002 году чехи из Illusion Softworks порадовали нас на удивление бодрым экшеном Mafia: The City of Lost Heaven. А уже в марте этого года Electronic Arts обещает игровую адаптацию того самого The Godfather, с которого все и началось.

Братки по-итальянски

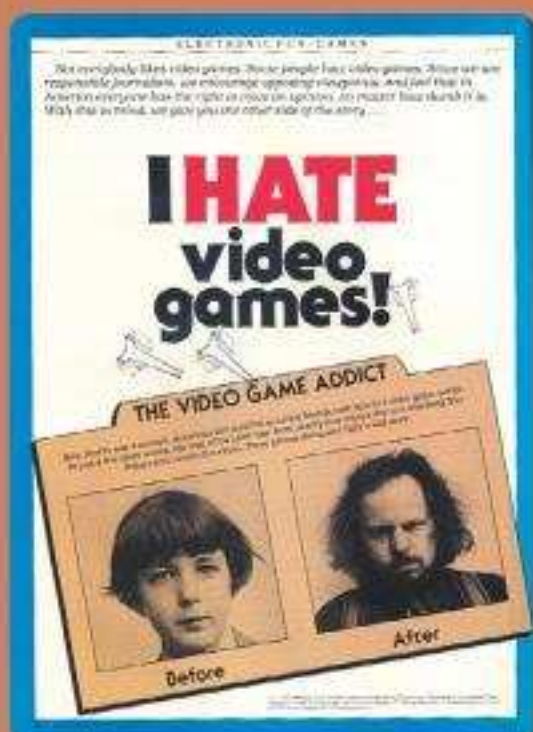
Сразу расставим все точки над i: игровая адаптация «Папа-



Картинка в The Godfather довольно блеклая, и это не случайно: авторы специально подгоняли ее под палитру фильма. Для большей, так сказать, узнаваемости.



В чужой монастырь со своим уставом



Весной этого года вокруг **The Godfather** разгорелся весьма неприятный скандал. **Electronic Arts** пригласила **Френсиса Форда Coppola**, режиссера всех трех фильмов, посмотреть одну из первых версий игры. Реакция киношника оказалась неожиданно бурной: «Я ничего не знал об этом проекте, и у меня никто не спрашивал, хорошая ли это идея — делать игру по моему фильму. Они используют всем известных персонажей [чтобы привлечь публику], которые только и делают, что убивают друг друга. Я не имею и не хочу иметь никакого отношения к этой игре, я ее полностью не одобряю».

На самом деле Coppola, мягко говоря, лукавил. Об игре он знал давно, хотя от участия в разработке отказался. Вот что говорил исполнительный продюсер **The Godfather** за несколько месяцев до этого: «Френсис отказался от нашего предложения

ши» будет похожа на свой первоисточник лишь стилистически, никакого морализаторства и размышлений о вечном в ней не предвидится. **Electronic Arts** — слава аллаху, не Френсис Форд Coppola, она не будет делать очередное «кино не для всех». Ее амплуа — ладный блокбастер, где много «пиф-паф» (по этому поводу Френсис очень возмущался, подробнее см. заметку где-то неподалеку), часто делают «буль-буль» (удел граждан с ногами в тапках с бетоном) и совсем нет «бум-бум» (что с EA взять — пуританская компания).

Граждане, рассчитывавшие поиграть за одного из персонажей фильма, могут хоть сейчас надувать губы: Вито Корлеоне

поучаствовать в работе над игрой, но пригласил нас в свою библиотеку. Там мы нашли множество бесценных документов о съемках трилогии: наброски костюмов и декораций, промежуточные варианты сценария и т. п.», **Electronic Arts** не стала бы врать (это не в ее интересах), да и вряд ли бы она смогла получить разрешение на разработку в обход режиссера. А вот Coppola такой скандал был очень даже выгоден: его имя уже давно не мелькало в прессе, а забвение для людей его круга подобно смерти. Кроме того, из слов режиссера очевидно, что в играх он совершенно не разбирается, но тем не менее лезет в чужой монастырь со своим уставом.

Критика игр в среде киношников вообще считается хорошим тоном. Роджер Иберт, один из самых известных кинокритиков США, получивший в 1975 году Пулитцеровскую премию, недавно написал в своем блоге (<http://rogerebert.suntimes.com>) следующие слова: «Игры требуют от игрока выбора, и этим они сильно отличаются от серьезных видов искусств (кино и литературы), где автор постоянно держит сценарий под контролем <...> Не спорю, среди разработчиков много замечательных людей, но ни один из них даже близко не стоял с поэтами, писателями, режиссерами и композиторами». Так и тянет спросить: «Дядя, а много ли вы видели игр, чтобы делать такие далеко идущие выводы?»

(дон), Сонни Корлеоне (его старший сын), Майкл Корлеоне (младший сын), Том Хейген (консьер донна, полунемец-полуирландец) и все остальные герои будут всего лишь неиграбельными персонажами второго плана. Нам же достанется роль некоего безымянного мафиози, обслуживающего интересы Семьи. Внешность своего альтер-эго можно набросать в редакторе персонажей, позаимствованном из сериала **Tiger Woods PGA Tour**. Рисовать в нем педофильствующих трансвеститов и лысых девушек вам, разумеется, не дадут: герой обязательно должен быть мужской итальянской наружности.

По геймплею игра будет ближе всего к **Mafia** — но с несколькими



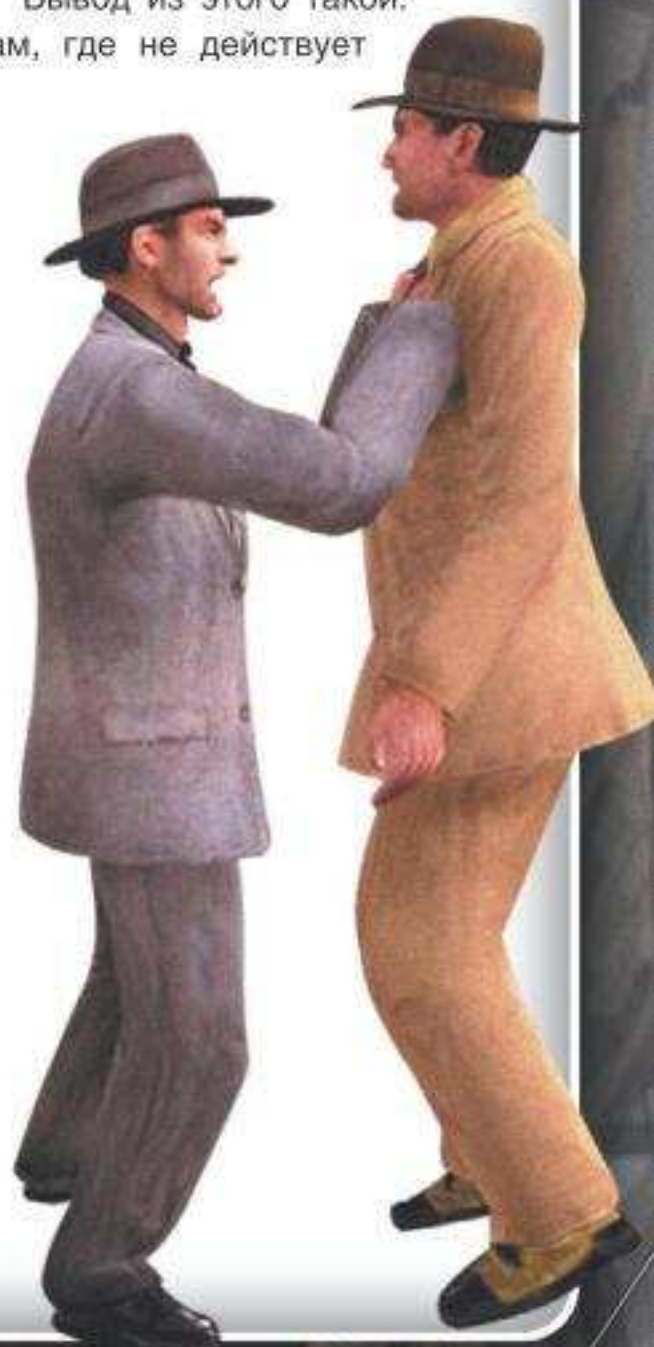
До сих пор неизвестно, можно ли будет угонять машины. Лишний довод в пользу того, что игра будет мало похожа на **GTA**.

поправками. «Электроники» сразу сказали, что в их планы не входит моделирование сотен квадратных километров полупустой территории, которая нужна только для того, чтобы было где показаться. Нью-Йорк в «Папаше» заметно меньше, чем любой из трех мегаполисов штата **San Andreas**, а возможно, даже меньше, чем **City of Lost Heaven** из «Мафии». Игра возьмет другим — проработанностью своего мира. В каждом квартале есть работающие объекты городской инфраструктуры: склады, банки, магазины, парикмахерские и т. п. Пообщавшись с владельцами или сотрудниками этих заведений при помощи револьвера и кулаков, вы можете поставить их под свой контроль и заставить выплачивать «дань». Усердствовать особо не стоит: законопослушные граждане предпочитают не создавать себе проблем и легко идут на контакт после первого же намека. Если же товарищ упорствует (такое может быть, когда его уже «крышует» другая семья), можно достать оружие и помахать у него перед носом, а для пущего устрашения — заехать пару раз по морде.

В самом крайнем случае буржуя разрешается ранить или даже убить, но сами разработчики так поступать не советуют. Дело в том, что беспределщиков в **The Godfather** не любят и стараются им всячески насолить. Единжды обиженный персонаж как минимум затаит злобу, а как максимум — переметнется на сторону конкурентов нашей Семьи (всего в городе действует пять группировок) и попросит их «принять меры». Собственной памя-

тью наделены даже обычные прохожие на улицах, которых мы призывали давить и расстреливать сотнями. Вы уже давно забудете о том, что обидели какого-нибудь бомжа, но он будет помнить об этом и при случае непременно отомстит. Причем произойти это может в самый неподходящий момент — например, во время ожесточенной перестрелки, когда здоровье будет у вас уже на нуле. Отморозков недолюбливает и полиция: чем больше вы безобразничаете, тем активнее вас ищут. Кстати, будучи «при исполнении», не забывайте убирать случайных свидетелей — наступат ведь, сволочи.

Вывод из этого такой: там, где не действует





С одним и тем же персонажем можно пообщаться вот так...



...и вот так.

кнут, используем пряник. Не обязательно давить на людей — пообещайте хозяину казино более мягкие условия «налогообложения», чем у других мафиози, и он с радостью перейдет на вашу сторону без всяких угроз. Организуйте копам «вторую зарплату» — и, когда вы пойдете на дело в следующий раз, постовые на улице будут смотреть в другую сторону. О том, как к тебе относятся окружающие, можно догадаться и по их репликам. Помните, как в **Fable** нашего героя обзывали «chicken chaser»? Здесь то же самое.

В лоб или по лбу?

Конечная цель игры — самому стать «папашей» и подмять под себя весь Нью-Йорк. На все про все отведено десять лет (1945—1955 гг.), но срок этот бу-

дет отсчитываться не в реальном времени (см. GTA), а как бы... за кадром. На протяжении десяти лет перед нашими глазами пройдут все основные события из первых двух частей фильма: гибель Сонни, покушение на дону, приход к власти Майкла, экспансия Семьи в Лас-Вегас (молодость Вито Корлеоне, вероятно, останется за кадром). Самые знаменитые эпизоды воссозданы в виде роликов, в которых главному герою почти всегда отведена какая-то роль. Сцена покушения на дону, например, выглядит следующим образом. Дон выходит из машины, покупает овощи и направляется в сторону парикмахерской, где находится наш герой. В этот момент к нему подбегают киллеры и начинают стрельбу. Завалив дону, гангстеры открывают огонь по парикма-

херской. Парикмахеру вышибают мозги, затем смертельную рану получает еще один человек Семьи, а наш персонаж падает на пол и достает револьвер. В этот момент ролик превращается в игру — нужно перестрелять всех бандитов. Главный герой выбегает на улицу, прячется за машиной и, прикрываясь рукой от осколков стекла (выглядит все действие очень эффектно), начинает расстреливать одного мафиози за другим. С последним мобстером приходится повозиться — он берет в заложники проходившую мимо девушку. Когда перестрелка заканчивается, снова начинается ролик: персонаж бежит к дону, которого как раз грузят в карету «скорой помощи». Изменить сюжет не получится при всем желании — вам этого просто не дадут. Тем не

менее предсказуемой игра не будет — у главного героя своя история, а сюжет трилогии — это как бы фон для нее.

Приоритетными платформами для The Godfather являются консоли (PS2, Xbox, Xbox 360, PSP), поэтому с системой прицеливания, как водится, полный ахтунг. Чтобы подстрелить кого-нибудь, нужно сначала зафиксировать на нем прицел, а потом еще и «сфокусироваться» на отдельной части тела: голове, руке, ноге или туловищу (хедшот смертелен, при ранении в руку противники роняют оружие, при ранении в ногу — падают на землю). Будет ли в версии для PC возможность целиться самому, без всякой фиксации, никому неизвестно — на всех выставках и презентациях показывают только приставочную версию.



Парень на полу — главный герой. За окном парикмахерской в это время фаршируют свинцом дону.



Врагам можно банально бить морды — а можно и душить.



Такое ощущение, что разработчики много играли в Mafia: во время стрельбы там использовался такой же неудобный ракурс. Даже шрифты, которыми отображается число патронов, те же самые.

Очень любопытно реализован рукопашный бой. Силу удара здесь можно варьировать в самых широких пределах (благодаря фирменной системе black hand, придуманной специально для The Godfather) — от легкого тычка в грудь до смачного «хрясь» с размаха. Для запугивания должников и допроса противников — самое оно: жертву можно даже не бить, достаточно замахнуть и остановить кулак перед самым носом NPC. На приставках такая система будет работать на ура (консольные геймпады оснащены аналоговыми кнопками и поддержкой обратной связи), а вот как это адаптируют под PC — опять же, большой вопрос. Авторы игры специально добивались того, чтобы игрок мог прочувствовать каждый удар через геймпад — на мышке и клавиатуре такого эффекта не добьешься.

Настоящий «анекдот» приключился во время озвучки игры. Когда стартовала разработка «Папаши», состояние здоро-

вья Марлона Брандо (исполнитель роли Вито Корлеоне) оставляло желать лучшего. С постели он уже не вставал, а дышать мог только через кислородную маску. Несмотря на это, Брандо согласился принять участие в озвучке игры и даже успел записать несколько реплик — после чего скоростно отошел в мир иной. Для записи остальных диалогов «электроники» привлекли профессионального имитатора голосов, а часть фраз взяли прямо из фильмов. Другие актеры, к счастью, живы-здоровы, так что их голоса мы услышим в «первозданном» виде. От предложения озвучить игру отказался только Аль Пачино: то ли денег ему предложили мало, то ли не захотел «мараться» участием в разработке некой компьютерной забавы. Всего же для озвучки «Папаши» приглашено около двух десятков актеров — лишнее свидетельство того, какое значение Electronic Arts придает этому проекту.

Часть музыки поза-



Против лома есть приемы?

Несколько месяцев назад немецкий журнал «Шпигель» опубликовал обширную статью о Джорджо Басиле, киллере из итальянской мафии, который в 1990-е годы отправил на тот свет около тридцати человек. В какой-то момент ему надоела такая жизнь, и Джорджо пошел в полицию, где в обмен на свободу сдал всех своих заказчиков. Сейчас он живет на севере Италии под новым именем.

В ноябре тот же самый «Шпигель» устроил чат, где все желающие могли задать Джорджо любой вопрос. Ответы оказались довольно любопытные. По словам экс-киллера, фильмы про мафию очень далеки от реальности — в них все преувеличено. «Крестных отцов», подобных тому, что показан в фильме The Godfather, в реальности никогда не существовало. Иностранцев в итальянской мафии тоже не бывает, то есть все эти консьеры немецко-ирландского происхождения являются выдумкой Марио Пьюзо (автор книги «Крестный отец»). 90% убийств, со-



Джорджо Басиле

вершенных мафией, не раскрывается, кроме тех случаев, когда раскалываются сами члены Семьи. Районов, свободных от мафии, по его словам, в Италии нет, только на юге она действует практически в открытую, а на севере — более или менее цивилизованно. Отношение к людям у Джорджо тоже весьма специфическое: животных он ценит больше, чем потомков обезьян, — на последних нельзя положиться. Самый неожиданный ответ последовал на вопрос, не боится ли он того, что мафия отследит его через этот чат: «Не боюсь. Я принял меры предосторожности. Да и не настолько они умны».

имствована прямиком из фильма (композитор Нино Рота), причем ее специально переписали таким образом, чтобы она автоматически реагировала на события в игре: едешь по городу — играют спокойные ритмы, началась перестрелка — звук набирает темп и становится тревожным (как в Mafia). Большинство треков написали сторонние композиторы: кроме знаменитого «тууу-тудуду-тудууууу», запоминающихся композиций в фильме нет.



The Godfather с самого начала записали в клоны GTA и Mafia, но в последующих интервью разра-

ботчики сами опровергли эту информацию: «На 80% игра состоит из пеших миссий, оставшиеся 20% — погони со стрельбой. Кататься по городу просто так, конечно, можно, но в этом нет никакого смысла — тут вам не GTA и не Mafia». А если не GTA и не Mafia, то что же тогда?.. ●



ВЕРДИКТ

КРИТЕРИИ ОЦЕНКИ

РЕИГРАБЕЛЬНОСТЬ

Сколько раз можно возвращаться к одной и той же игре после того, как она пройдена до конца? Один? Два? Десять? Этот рейтинг означает, что игра не потеряет своей привлекательности во время повторных прохождений.

КЛАССНЫЙ СЮЖЕТ

По большому счету, сюжет есть в каждой игре. Даже в тетрисе. Однако "классный сюжет" — есть далеко не у всех. Только игры, чьи сценарии достойны голливудского фильма или как минимум книжной адаптации, получают этот рейтинг.

ОРИГИНАЛЬНОСТЬ

Если игра привносит в жанр что-то оригинальное, отличается новизной геймплея, уникальным дизайном или какими-то другими невиданными особенностями, то она награждается таким рейтингом.

ЛЕГКО ОСВОИТЬ

Название рейтинга говорит само за себя. Если перед началом игры вам не потребуется сутками штудировать многостраничное "руководство пользователя" или проходить многочасовой "туториал" — такая игра получит этот рейтинг.

ОПРАВДАНОСТЬ ОЖИДАНИЙ

Почти по каждой игре, которая в конце концов попадает в рубрику "Вердикт", мы выносим предварительный вердикт. Если после выхода игра полностью оправдывает наши наилучшие возможные ожидания (это относится даже к весь-

ма проходным проектам), она получает 100% "оправданность ожиданий". И наоборот, чем дальше отстоит впечатление от финальной версии игры от наших самых оптимистичных ожиданий, тем меньше этот рейтинг.

ДОЖДАЛИСЬ?

Небольшое резюме, в котором наши авторы кратко излагают свое мнение относительно рецензируемой игры.

РЕЙТИНГИ

ГЕЙМПЛЕЙ

Геймплей — это то, ради чего мы играем в игры. Чем в большее число баллов мы оценили геймплей — тем интереснее игра и тем меньше шансов на то, что она вам быстро надоест.

ГРАФИКА

Чем больше графика игры соответствует современным техническим стандартам, тем выше этот рейтинг. При выставлении оценки учитываются не только технические возможности графического движка, но общее эстетическое впечатление, которое создает у обозревателя внешний вид игры.

ЗВУК И МУЗЫКА

В этой графе оценивается, в первую очередь, качество звука, а во вторую — музыкальное сопровождение. В редких случаях возможна обратная ситуация — например, когда в игре с плохим звуком вдруг обнаруживается шикарный саундтрек.

ИНТЕРФЕЙС И УПРАВЛЕНИЕ

Чем понятнее интерфейс и удоб-

нее управление, тем быстрее вы сможете освоить игру и начать играть, что называется, в полную силу.

РЕЙТИНГ "ИГРОМАНИИ"

Главный рейтинг. Представляет собой не субъективное мнение автора — но отражает, по сути, оценку игры редакцией журнала. По нему можно смело делать выводы о качестве игры. "Рейтинг "Игромании" не является средним арифметическим от остальных рейтингов, хотя в высокой степени их учитывает. Например, проект с гениальным геймплеем и ужасной графикой вряд ли получит больше семи баллов — равно как и бесподобная по красоте, но отчаянно скучная игра вряд ли может рассчитывать на оценку выше средней.

По количеству баллов в рейтинге "Игромании" все рецензируемые игры можно условно разделить на семь категорий.

0-2 (ПЛОХО)

Игры, получившие такой рейтинг, — это не игры вовсе, а сплошное недоразумение. Кто и зачем их выпускает — большой вопрос. Также решительно непонятно, кто и зачем в них играет. Впрочем, такие проекты в большинстве случаев просто не попадают на страницы "Игромании".

3-4 (УДОВЛЕТВОРИТЕЛЬНО)

Эти игры не совсем ужасны и даже обладают кое-каким геймплеем, но безнадежно отстают от времени и находятся на низком техническом уровне. Впрочем, иногда у подобных игр даже находятся пок-

лонники. Редко, но находятся.

5-6 (СРЕДНЕ)

Обычно такую оценку получают бюджетные и средние (но отнюдь не плохие!) по всем параметрам проекты. Если вы увлеченный геймер, то, вполне вероятно, сможете провести немало времени за игрой, которая получила подобные баллы и принадлежит к вашему любимому жанру.

7 (ХОРОШО)

Крепкие середнячки. Игры, хорошие во всех отношениях, но отнюдь не идеальные. Проекты, которые обычно получают такой балл, бывают весьма интересными и технологичными, но им не удается стать хитами.

8 (ОТЛИЧНО)

Однозначные хиты. В большинстве случаев игры с подобными оценками — отличные представители своего жанра, увлекательные и красивые.

9 (ВЕЛИКОЛЕПНО)

Лучшие игры в своем классе. Как минимум — крайне неординарные проекты, как максимум — новые ступени и вехи в эволюции жанра. Обычно сразу после выхода (а иногда и до него) они приобретают статус "культовых игр" и потом долгие годы живут в народной памяти.

10 (ИДЕАЛ)

Игры, в которых идеально буквально все. Они крайне редки, но все же иногда встречаются в нашей индустрии. История знает всего несколько подобных проектов, и каждый из них — однозначная революция в жанре.

МЕДАЛИ "ИГРОМАНИИ"



Такую медаль получают игры, на которые стоит взглянуть — их графика поражает воображение.



Эта медаль указывает на игры, которые в корне меняют наши представления о жанрах или привносят в них свои, уникальные идеи.



Знак качества, обозначающий стопроцентный хит. Покупая игру, награжденную этой медалью, вы никогда не ошибетесь в выборе.



Таким значком отмечаются игры, картинки из которых попадают на постер "Игромании".



Значок говорит о том, что эта игра стала темой обложки "Игромании".



Этим значком отмечены игры, которые поддерживают программу компании NVIDIA (подробности см. на CD/DVD в разделе "ИнфоБлок").

Starship Troopers

Жанр: Action ■ Издатель/Разработчик: Empire Interactive/Strangelite Studio



Поручать разработку игры по мотивам культового фильма (и не менее культовой книги) никому не известной студии, у которой за плечами нет ни одного более-менее приличного проекта, — это по меньшей мере кощунственно. Надежда на то, что из-под пера **Strangelite Studio** выйдет тот самый «Звездный десант» с той самой присущей фильму атмосферой, не увядала до последнего. И ролики нам вполне пристойные показывали, и золотые горы обещали, но, как оказалось, все это было ложью.

Начнем с самого главного: о том, что **Starship Troopers** сделана по фильму Пола Верховена, напоминают лишь жуки и кадры из киноленты. Действие игры разворачивается на другой планете через несколько лет после оригинальных событий. Мы выступаем в роли безымянного, представьте себе, десантника под порядковым номером 6. Здорово звучит, правда? Ох уж эти разработчики, все бы им добиться максимального олицетворения главгероя с игроком перед компьютером! Могли бы хоть в этот раз забросить под кресло сие дурацкое правило. В общем, одного из главнейших плюсов фильма — ярких, отлично проработанных персонажей — разработчики так и не уяснили, а потому он быстро превращается в жирный минус.

Едем дальше. После небольшого обучения нас высаживают на планету, и спустя пару минут начинается бой. Про то, что жуков будет много, говорилось во всех пресс-релизах без исключения. Но о том, что их будет так много, никто не предупреждал. Прохождение всех миссий (а они достаточно разнообразны: защита ключевых персонажей, поиск различного оборудования, оборона баз, дерзкие вылазки в стан врага и многое другое) сводится к уничтожению десятков, сотен, тысяч насекомых! Мелок от тараканов «Машенька» нервно курит в сторонке — ему такое и не снилось. Поначалу, конечно, приятно отстреливать гадов, но когда это действие повторяется вновь и вновь, волей-неволей становится скучно. Иными словами, никаких сюжетных поворотов не будет. Хочешь продвинуться дальше? Мочи жуков, солдат, и не задавай лишних вопросов.

И напоследок скажем пару-другую нецензурных слов и выражений в адрес программистов проекта. Да, движок выдает несколько сотен врагов на экране одновременно, и это плюс. Но вот только тормозит игра на любых конфигурациях системы и любых настройках безбожно, так что отстреливать пауков временами становится, мягко говоря, некомфортно. Да и графика получилась страшновато-угловатая.

Результат, в общем, неутешительный: практически полный провал по всем статьям. Фанаты фильма такого никогда не простят.

РЕЙТИНГ «ИГРОМАНИИ» **5.0**

The Incredibles: Rise of the Underminer

Жанр: Action ■ Издатель/Разработчик: THQ/Heavy Iron Studios



Сиквел игры по фильму — это, знаете ли, даже на шутку не похоже. Впрочем, пугаться пока рано, потому как **The Incredibles** была вполне себе приличным платформером, который наверняка пришелся по душе любителям мультфильма. Видя успех своего детища, **THQ** решает выпустить продолжение, так что встречайте **The Incredibles: Rise of the Underminer**.

Действие происходит спустя некоторое время после окончания мультфильма и, соответственно, первой игры «по мотивам». Только на этот раз разработчики гораздо больше внимания уделили экшену и свели до минимума количество головоломок и мини-игр. Взамен нам выдали второго персонажа, вместе с которым мистер Невероятный будет зачищать уровни от злодеев.

Получилось, честно говоря, немного похуже, чем раньше. Игра требует от нас постоянного переключения между героями, что здорово утомляет и делает прохождение в одиночку малоинтересным. Разработчики это понимали, а потому сделали возможность игры вдвоем. Здесь уже дела обстоят гораздо лучше, но только для того, кто будет играть за Невероятного. Второй же персонаж — чистый саппорт, то есть предназначен только для помощи главгерою и самостоятельно ничего толкового делать не умеет. Учитывая то, что в игре очень много экшена, он вынужден лишь таскаться за первым игроком, изредка замораживая противников да помогая решать головоломки.

Второе существенное добавление в игру — примитивные ролевые элементы. Оба героя при убийстве очередного врага получают немного опыта, на который впоследствии приобретаются новые сверхспособности, увеличивается максимальное здоровье или урон от уже изученных суперударов. «Апгрейд» можно осуществить в любое время, даже в процессе прохождения очередного уровня.

Что касается внешнего вида игры, то тут не стоит ждать каких-либо сюрпризов. Графика от предшественницы не отличается ни на йоту, благо и в предыдущей части она была довольно неплоха. Музыка довольно однообразна — на протяжении всей игры мы будем слушать одну и ту же мелодию в различных аранжировках. В общем, по всему видно, что разработчики банально выдохлись, да и приятные впечатления от просмотра мультфильма уже забыты. В результате и воспринимается, и играется **Rise of the Underminer** довольно банально: поклонникам первой части понравится, остальные же останутся равнодушными.

РЕЙТИНГ «ИГРОМАНИИ» **6.0**

Ликвидатор 2

Жанр: Action ■ Издатель/Разработчик: Руссобит-М, Play Ten Interactive/Parallax Arts Studio



Признаемся честно, когда в нашу жизнь ураганом врываются игры вроде «Ликвидатора 2», хочется закрыть глаза, орать белугой, прудить в штаны, бить себя пяткой в грудь, но лишь бы не видеть весь этот кошмар. Увы.

Начнем с сюжета. Итак, в весьма отдаленном будущем, когда полет на Марс стал явлением настолько же обычным, как, скажем, поход в булочную, на нашу с вами планету начали скалить зубы всякие нехорошие инопланетные монстры, которые просто-таки жаждут истребить человечество. Но не тут-то было! Злодеи не учли, что на страже стоят отважные бойцы земного спецназа, которые, как только запахло жареным, тут же погрузились всем скопом в хитрый портал и отправились бить гадину в ее же, так сказать, логове.

Прежде всего обратите внимание, что в «Ликвидаторе 2» все три основных уровня доступны сразу и вы сами выбираете, куда отправиться: в Адские земли, болото или Затерянный город. Разница между локациями чувствуется сразу: если в болотах вам предстоит бегать в каких-то мутновато-зеленых декорациях, то, например, в Аду вас ждет исключительно красный антураж, который, по идее, символизирует вечное пламя преисподней.

Увы, но надо признать, что все уровни сделаны бездарно и представляют собой переплетение чертовски узких коридоров, где вам предстоит бегать, искать какие-то двери, рубильники, которые эти самые двери открывают, а также отбиваться от врагов, которые, словно черти из табакерки, выскакивают буквально из-за каждого поворота.

Отметим, что над визуальными образами тутошних злодеев явно корпел какой-то непризнанный гений, ибо нормальный человек просто не в состоянии придумать столь вызывающе-безумных козлов-волов, огненные шарики, жалящие вас в пятки, и скелетов, которые, приняв на грудь крепкий заряд свинца, не умирают, а мутируют в еще более страшных созданий. Отметим, что помимо совершенно безумного внешнего вида негодяи отличаются настолько мерзкой анимацией, что, право слово, заведя тутошних монстров, даже самый стойкий игрок с безумным воплем грохнется с табуретки под стол.

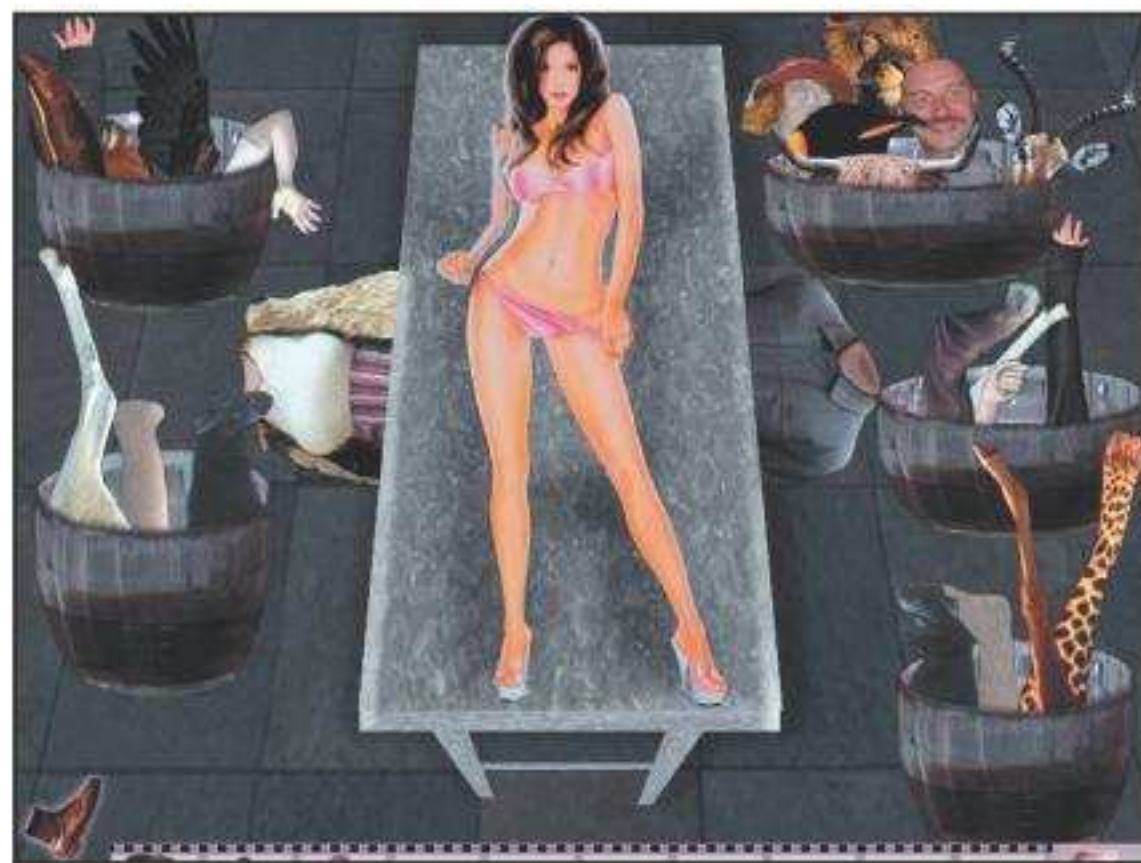
Здесь пушки, коих, к слову, аж десять штук, доступны все в начале игры, поэтому вам остается только бегать по бесконечным коридорам и, потрясая каким-нибудь богомерзким огнем или автоматом, выносить вперед ногами распясавшихся монстров, изредка подбирая пузырьки со здоровьем. Тоскливо.

О графике лучше вообще не распространяться, ибо ей подходит только одно определение — ужасно. Впрочем, это смело можно сказать и вообще о втором «Ликвидаторе». Аминь.

РЕЙТИНГ «ИГРОМАНИИ» 3.0

Маски-шоу

Жанр: Квест ■ Издатель/Разработчик: 1C/Lazy Games



Пожалуй, «Маски-шоу» были одной из самых лучших развлекательных программ, которая приковывала к экранам телевизоров немалую часть населения нашей страны. Начиная с 1992 года комик-труппой «Маски» создано более шести десятков короткометражных комедийных фильмов в стиле немое кино. И это — только часть их работ.

Как по всему этому можно сделать вразумительную игру, не знал никто. Наверное, поэтому и не делали. Однако **Lazy Games** решила рискнуть, и получилось у них... необычно.

Интерактивная версия «Маски-шоу» — это смесь квеста и сборника мини-игр. Сейчас поясним. Итак, «Маски» собрались снимать большое кино. Точнее, снимать собрался Настоящий Режиссер (Георгий Делиев), а всех остальных придется вытаскивать из повседневных будней Комару (Владимир Комаров). Именно за него мы и будем играть.

Выглядит процесс так: сначала мы выполняем квестовую часть очередного эпизода, которая мало чем отличается от других игр подобного жанра. Разве что пиксель-хантинг здесь доведен чуть ли не до абсолюта. Подозрительные места видны сразу, но вот обшаривать мышкой их приходится в буквальном смысле пиксель за пикселем. С другой стороны, загадки особо не напрягают, и обычно встает вопрос «как делать», нежели «что делать».

После мозгового штурма следует какая-нибудь мини-игра. Всего их более двадцати, в основном — аркады и головоломки. Например, пройти по минному полю, пригибаясь от летящих снарядов и перепрыгивая заложенные мины, или же собрать из кирпичиков определенный узор.

Ну а теперь о самом главном: о юморе. Какие могут быть «Маски» без шуток и кривляний? И вот здесь начинается странная часть игры. Перед нами предстают знакомые эпизоды, в которых участвуют знакомые с детства актеры, из колонок доносится фирменная музыка и слышны привычные звуки. Но при этом в игре очень много диалогов, неприлично много для «Масок», которые, повторимся, были «немыми». Виной тому — далеко не самое удачное техническое исполнение. Дерганая анимация, составленная из видеоряда сериала, не дает особо разбежаться разработчикам, и приходится то, что «Маски» выражают жестами, объяснять словами. Вообще, анимации очень мало, главгерой даже не умеет ходить. Все это изрядно портит общее впечатление.

Как и ожидалось, итог получается неоднозначный. Да, налицо все признаки, страшно сказать, матерого треша. С другой стороны, «Маски» буквально вытаскивают игру из выгребной ямы: фирменный юмор и бодрая музыка не дают заскучать. Играть или нет — зависит строго от того, что для вас значат слова «Маски-шоу».

РЕЙТИНГ «ИГРОМАНИИ» 5.0

Утопия-сити

Жанр: Action ■ Издатель/Разработчик: Руссобит-М, Play Ten Interactive/Parallax Arts Studio



В недалеком будущем наконец свершилось то, о чем мечтает любой современный геймер: технологии достигли такого уровня, что стало возможным создание полноценного виртуального мира, который мало чем отличается от реального. Разве что проблем у людей, в нем проживающих, никаких нет. Неудивительно, что желающих стать добровольными пленниками города Утопии становится все больше и больше, а искусственный разум Мастермайнд всячески приветствует эти начинания и с удовольствием принимает в свои владения все новых и новых утопистов.

В реальном мире меж тем дела обстоят не очень хорошо. Да и как быть иначе, если большая часть населения земшара уже перебралась в виртуальный мир и ни за какие коврижки не хочет возвращаться? Даже посланные на ликвидацию Мастермайнда специально обученные агенты — и те не устояли перед искушением и остались в Утопии. Тут на сцену выходим мы, последняя надежда человечества. Что ж, самое время в очередной раз спасти мир.

Самое забавное, что процесс спасения заключается... в убийстве виртуальных людей. После гибели очередного жителя на месте преступления остается инфодиск, и если вы успеете его подобрать, то человек будет возвращен в реальность, а в ваше распоряжение поступит немного энергии.

Пресловутая энергия — альфа и омега в мире Утопии. Для нас это и броня, и здоровье, и патроны, и работоспособные артефакты. Изначально расход энергии поделен поровну между этими параметрами, но в зависимости от ситуации всегда можно перераспределить потоки вручную.

Миссии в игре разрешено проходить в любом порядке, и все они достаточно однообразны — обычно нам надо найти какой-нибудь объект на весьма обширном пространстве. Делается это всегда одним и тем же способом: не привлекая лишнего внимания, добираемся до искомого предмета, после чего резво делаем ноги от охранников, которые прут, как тараканы, из всех щелей. Противники здесь хоть и тупые, но очень уж меткие. Расправляться с такими гадами поначалу приходится с помощью жалкого пистолета, но со временем появится и более мощное оружие.

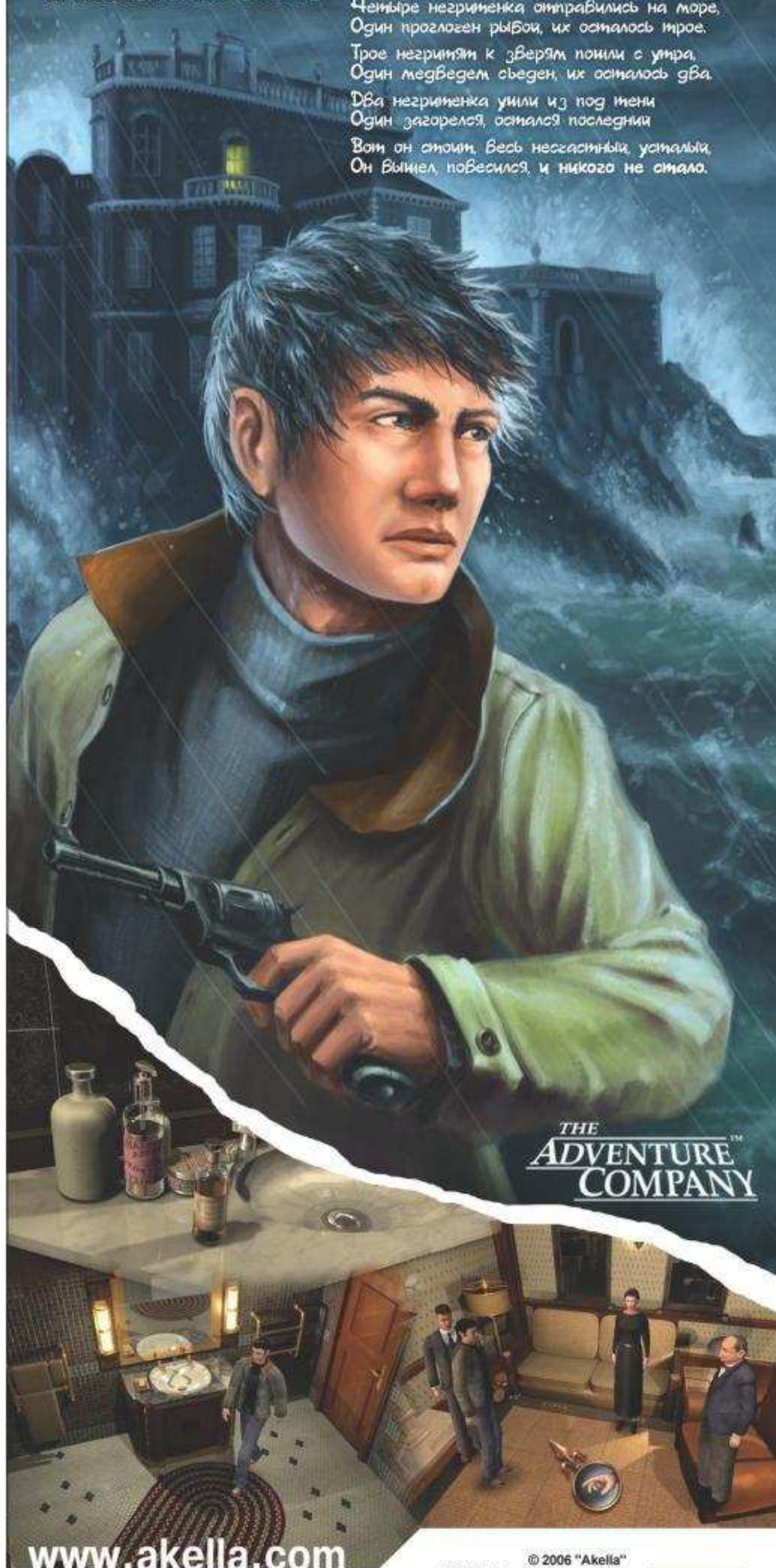
В целом получилось довольно средненько, но при желании можно было бы сделать гораздо лучше — все-таки идея хорошая, не избитая. Стоило чуть поднапрячься, написать интересный сценарий и разнообразить задания, и тогда «Утопия-сити» смогла бы выделиться на фоне других экшенов.

РЕЙТИНГ «ИГРОМАНИИ» 6.0

НА ОСНОВЕ РОМАНА АГАТЫ КРИСТИ «ДЕСЯТЬ НЕГРИТЯТ»

АГАТА КРИСТИ И НИКОГО НЕ СТАЛО

Десять негритят собрались пообедать.
Один вдруг подавился, их осталось девять.
Девять негритят легли спать очень поздно.
Один заснул навежно — их осталось восемь.
Восемь негритят поехали в Дефон.
Один там и остался, вернулись всемером.
Семь негритят дрова рубили топором.
Один порезался — остались шестером.
Шесть негритят решили с пелами играть.
Одного ужалил шмель — их осталось пять.
Пять негритят друг друга засудили.
Один казнен — осталось их четверо.
Четыре негритенка отправились на море.
Один проглотен рыбой, их осталось трое.
Трое негритят к зверям пошли с утра.
Один медведем съеден, их осталось два.
Два негритенка ушли из под тени.
Один загорелся, остался последний.
Вот он стоим, весь несчастный, усталый.
Он вышел повесился, и никого не стало.



THE ADVENTURE COMPANY™

www.akella.com



© 2006 "Akella"
© 2006 "Adventure Company"
Все права защищены
Незаконное копирование преследуется
игры с доставкой www.cdgames.ru
Тех. поддержка: (095) 363-4612
E-mail: support@akella.com
Оптовая продажа: (095)363-4614
представитель на Украине "Мультитрейд"
www.multitrade.com.ua





ОБЛОЖКА

PRINCE OF PERSIA

THE TWO THRONES

Степан Чечулин

Согласно старику Дарвину, люди произошли от обезьян. Благодаря долгой и упорной эволюции из неуклюжих косматых зверюшек они превратились в существ, которые передвигаются на двух ногах, одеваются в отглаженные костюмы, утром пьют кофе и читают свежий номер «Известий» или — чем черт не шутит! — «Вашингтон пост». Понятно, что по сути эволюция — штука в целом положительная и при должном терпении от нее можно дожидаться самых необычных результатов.

В нашей с вами игровой индустрии эволюция тоже, в общем, явление похвальное. Однако иногда этот процесс принимает совсем уж чудовищные формы, и мы начинаем с завидной регулярностью получать из инкубаторов студий-разработчиков игры, похожие друг на друга как две капли воды. Например, **Electronic Arts** из года в год

штампует спортивные симуляторы, а та же красноречивая **Ubisoft** — приключения Семьи Фишера и новые главы из жизни персидского Принца.

И все бы хорошо, если бы эти мыльные оперы не страдали одним тяжким недугом — практически полным отсутствием свежих идей. По сути, **Ubisoft** ежегодно выкатывает практически те же самые игры, добавив в них пару новых финтифлюшек или — как в случае с **Tom Clancy's Splinter Cell: Chaos Theory** — прикрутив достойную графику. Ну а история сериала **Prince of Persia** вообще напоминает бардак: геймплей ветшает на глазах, а «моторчик», оставшийся от самой первой части, с тех самых пор не изменился ни на йоту и, откровенно говоря, на сегодняшний день безнадежно одряхлел.

Но шут бы с ней, с графикой, ведь основа основ любой игры

— геймплей. Но и он не собирается меняться, а просто перетекает из одной серии в другую, оставаясь, по сути дела, тем же, что и в первой части, только от эпизода к эпизоду изрядно усложняясь!

Так что, господа и дамы, нет ничего удивительного, что новая глава о похождениях юного королевича не стала исключением — перед нами все тот же **Prince of Persia**, на старом движке и со знакомым до боли в печенке геймплеем.

Дубль сто двадцать пятый!

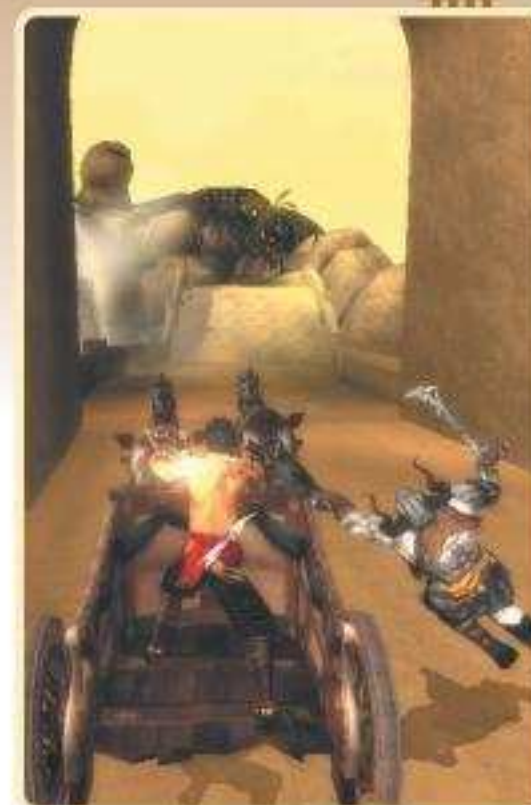
Можно долго смеяться, но либо сценаристы из **Ubisoft Montreal** ударились в коллективный запой, либо там такой кризис идей, что караул. История с приснопамятными Песками времени настолько увлекла создателей игры, что в **Prince of Persia — The Two Thrones** нас снова и опять ждут те же щи, только в другой кастрюльке.

Если вы внимательно следили за леденящими душу приключениями Принца, то знаете, что в первой части дебош начался из-за коварного визира, который, мерзко ухмыляясь и сатанински хохоча, обрушил на Вавилон такие беды, что только держись: по дворцу и окрестностям бегают монстры, кошки и собаки в панике, женщины и дети — в бомбоубежище. Но главный герой столбом не стоял, а, умыкнув волшебный кинжал (которым и хотел завладеть коварный вельможа) прямо из-под носа визира, отправился уничтожать таинственные Пески времени, чтобы оно, это самое время, так сказать, отмоталось и все произо-

ИЗДАТЕЛЬ	Ubisoft
РАЗРАБОТЧИК	Ubisoft Montreal
ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ	Акелла
ПОХОЖЕСТЬ	Серия Prince of Persia
МУЛЬТИПЛЕЕР	Нет
КОЛИЧЕСТВО ДИСКОВ	Один DVD
САЙТ ИГРЫ	www.princeofpersiagame.com

СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ

Необходимо
CPU 1 GHz, 256 Mb, 32 Mb Video
Желательно
CPU 1.5 GHz, 512 Mb, 128 Mb Video



шедшие трагические события отменились. Что удивительно, Принц достиг цели, но долгожданный коммунизм не наступил, а вместо него появился демон Дохаку, очень обиженный на королевича за его баловство со временем и живущий одной страстью — убить Принца.

Собственно, в **Prince of Persia: Warrior Within** (вторая часть сериала) королевичу как раз и надо было спастись от озверевшего Дохаку, с каковой целью он высадился на таинственном Острове времени, чтобы предотвратить создание тех самых Песков. По идее, если не будет песков, все события первой части игры наконец отменяются, а Дохаку вообще не появится. Такие дела.

Ну а сюжет третьей части стартует аккуратно с того момента, когда закончились события **Warrior Within**: Принц в обнимку с обворожительной Кайлиной прибывает в родной Вавилон и обнаруживает, что в стране опять царит хаос: город в огне и руинах, монстры режут граждан на куски, а царевича встречают град стрел и крепкие заряды из катапульт. В довершение всего корабль Принца, приняв в борт здоровенный булыжник, благополучно идет ко дну, а Кайлина



Когда Принц превращается в темного джедая, он резко свирепеет и начинает лупить противников по заливку устрашающего вида цепью.

Темная половина



Главным козырем **Two Thrones** стал появившийся в игре второй, темный, Принц. Сей персонаж вылупился после того, как светлый Принц доигрался с Песками времени.

По сути дела, темный двойник — это второе «я» главного героя, которое появляется в строго оговоренные сюжетом моменты. То бишь, вопреки посулам разработчиков, вы не можете по своей воле превращаться в темного Принца и обратно, а пребываете в образе негодяя исключительно тогда, когда вам это позволят.

Принц-злодей отличается изрядной силой и без труда рвет на части толпу врагов.

Кроме кинжала, он ловко орудует зловещего вида цепью, которая и на деле — страшное оружие. С помощью цепочки герой может не только крушить вражью силу, но и хвататься за всякие объекты, чтобы перескакивать огромные пропасти, которые светлый Принц осилить не в состоянии.

Отметим, что на протяжении всей игры вы будете свидетелями постоянных препирательств между светлым и

темным Принцами. Последний всячески хочет искоренить в главном герое все хорошее и превратить его в эдакого циничного эгоиста, который отличается недетской силой, но думает только о себе и плюет на всех остальных. Надо сказать, что потихоньку Принц начнет-таки переходить на темную сторону, однако кто же в итоге возьмет верх, вы узнаете только в самом конце игры.

попадает в плен. Хорошо хоть королевич чудом остался в живых и сумел добраться до берега. Далее история закладывает лихой вираж, и мы узнаем, что очередную кашу заварил не кто-нибудь, а визирь из первой части. Кайлина гибнет прямо на глазах у Принца, который от всех этих потрясений окончательно звереет, открывает в себе темную сторону и отправляется откручивать рога визирю и выбивать перья из его прислужников. В общем, шоу намечается для взрослых.

Надо сказать, что здешняя история, конечно, трагична до безобразия и даже таит несколько сюрпризов, но при этом отличается множеством нестыковок с прошлыми частями. И подчас складывается ощущение, что сами создатели игры запутались в своей драме со временем и, не особо смущаясь, оставили кучу вопиюще белых пятен.

Бег по кругу

Не секрет, что мощный эволюционный скачок геймплей всего сериала совершил во второй части. Именно в *Warrior Within* Принц выучил несколько новых головокружительных трюков (например, лихо спускаться по занавесам при помощи клинка) и получил возможность орудовать не только кинжалом, но и дубинами, мечами и прочим хламом, который надо было вышибать из врагов или подбирать в специальных местах. Боевая система была всесторонне доработана, а Принц принялся выписывать такие смертоубийственные кренделя, что, право слово, хотелось аплодировать стоя.

А вот в *Two Thrones*, увы, практически ничего действительно нового не добавилось. Как и раньше, Принц умеет крутиться вокруг колонн, превращая неосторожных врагов в гуляш, отскакивать от стен с ударом и выделять прочие трюки,

которые, к сожалению, мы уже видели. Понятно, что никуда не делась и возможность взять в левую руку второй клинок и шинковать противников в два раза эффективнее.

Сами сражения проходят стремительно, а управление нарекания не вызывает. Единственная проблема, унаследованная от предыдущих частей, — «магнит», который во время боя упорно притягивает Принца к какому-то одному врагу. Это удобно в дуэлях, но совершенно не подходит для сражений с парой-тройкой супостатов. Представьте, вы пытаетесь атаковать одного противника, магнит тянет к другому, в результате королевич ошалело летает из стороны в сторону, огребают крепкие серии ударов с обеих сторон, а сам никому урона не наносит. Суций дурдом!

И хотя умом здешние противники не вышли, они успешно берут числом, по-простому наваливаясь на Принца всей оравой. Поэтому вступать в открытую схватку все же не рекомендуется, а лучше расправляться с супостатами без шума и пыли.

Для этого разработчики добавили в *Two Thrones* весьма интересную фишку под названием *Speed Kill*. Суть ее в том, что, как только вы приблизитесь к врагу (подползете с тыла или там над головой зависнете), экран начнет пульсировать, а значит, самое время нажать кнопку на клавиатуре и устроить неосторожному злодею кровавую баню: Принц начинает ловко скакать через злополучного монстра, таскать его за голову, бить о землю и при этом наносить зверские удары ножом. Смотрится потрясающе, а от вас требуется лишь нажимать кнопку атаки именно в тот момент, когда кинжал загорается ярким светом. Если опоздаете или, наоборот, поспешите, — негодяй отбросит Принца, свистнет подмог и вам волей-неволей придется

биться с целой оравой злобных гадов. Несомненно, *Speed Kill* вносит глоток свежего воздуха в порядком застоявшийся геймплей, добавляя толику стелс-экшена в лучших традициях *Splinter Cell*.

Прыжок длиною в жизнь

Однако квинтэссенция всей серии *Prince of Persia* — вовсе не сражения, а лихие акробатические этюды Принца, и здесь *Two Thrones* не стала исключением. Снова и опять вам предстоит доказать, что вы настоящий джигит: перелететь тысячи пропастей, одолеть сотни опасных ловушек и совершить несчетное число умопомрачительных прыжков.

Принц по-прежнему умеет бегать по стенам вдоль и поперек, прыгать на гигантские расстояния, лихо съезжать по шторам и занавескам, крутиться на балках и подобно макаке резво взбираться по самым гладким колоннам. Кроме того, разработчики решили не останавливаться на достигнутом и обогатили арсенал Принца еще парой трюков: теперь главгерой может, во-первых, использовать нож, что-

бы цепляться за стены и активировать хитрые механизмы, а во-вторых, отталкиваться от специальных «прыгалок», которые крепким пинком отправляют королевича в длительный полет.

Эти элементы, соединенные разработчиками в гремучую смесь, превратили *Two Thrones*, пожалуй, в самую сложную игру во всем сериале и во многом приблизили ее к классическому прародителю. Прежде всего дело в том, что авторы выстроили настолько сложные комбинации ужимок и прыжков, что не спасает даже возможность несколько раз отмотать время назад. Банально не хватает «зарядов». Но это еще цветочки. Ягодки поспевают, когда выясняется, что, добавив новые трюки, разработчики не удосужились нормально реализовать их использование Принцем. Простой пример: однажды вам придется исключительно с помощью упомянутых «прыгалок» одолеть изрядный кусок пути, а Принц ну ни в какую не желает на эти «прыгалки» нормально реагировать и прощать ошибки, из-за чего, стирая зубы в порошок и нецензурно выражаясь, приходится всегда приземляться метко и четко на



Speed Kill в действии: подкрадываешься к противнику с тыла и делаешь из него шашлык.



Долго играть в казаки-разбойники с этим толстяком не рекомендуется. Лучше быстро подрубить ему лапы, а затем жестоко выколоть глаза. А кто-то говорил, что игра для детей?



Осиновый кол хорош, как известно, против вампиров, а вот крепкий удар кинжалом великолепно отрезвляет этих песчаных бобиков.

следующую «прыгалку», а потом на следующую. Если ошибетесь хотя бы на полшага, полет в пропасть обеспечен. То же самое с возможностью цепляться ножом за стены: опоздали нажать кнопку атаки — отправляйтесь в самое начало тернистого пути и проходите весь комплекс ловушек заново. Что самое обидное, старые трюки работают как надо, и если вы на пару миллиметров пролетите мимо, например, колонны, то Принц все равно за нее ухватится, слегка поправив вашу ошибку.

Очевидно, что управление Принцем заметно усложнилось, перестав быть таким идеальным и дружелюбным, как в первой части, и, честно скажем, если разработчики в очередном продолжении добавят еще несколько новых трюков, забыв при этом «оптимизировать» поведение главного героя, то к новой игре без валокордина будет не подступиться.

Плюс ко всему в Two Thrones чертовски мало мест, где можно сохранить игру, а чекпойнты располагаются на порядочном расстоянии друг от друга, так что не удивляйтесь, если под конец адски сложного отрезка вы невзначай бухнетесь в пропасть и вас заставят проходить почти целый уровень с самого начала.

Есть, впрочем, и светлые моменты. Так, например, пару раз за игру разработчики позволят вам принять участие в интересном занятии под названием «гонки на колесницах по Вавило-

ну». Суть забавы в том, что вы сломя голову несетесь на скверно управляемой колеснице по узким городским улочкам, а за вами гонятся настырные враги. Понятно, что если хочется добраться до финиша живым, то злодеев надо жестоко рубить мечом и сталкивать в кювет, а самому с воистину ювелирной точностью вписываться в повороты и объезжать препятствия.

Надо сказать, что эти эпизоды выглядят довольно впечатляюще, однако опять-таки кривое управление портит весь праздник: управлять гробом на колесах, который на всех парах летит вперед, чудовищно сложно, на команды колесница реагирует с ощутимой задержкой, так что у вас не раз возникнет желание плюнуть на эти дурацкие гонки и снести игру с жесткого диска куда подальше.

Ни один Prince of Persia не обходится без злобных боссов, которые стерегут выходы с уровней, и Two Thrones не стала исключением. Тутотские убережители отличаются не только внушающим ужас внешним видом, но и тем, что под каждого из них нужно подбирать уникальную тактику. Очень часто, кстати, придется использовать упомянутый выше Speed Kill. Например, после того как вы подрубите поджилки великану, надо запрыгнуть ему на загривок и затем, вовремя нажимая кнопку атаки, отрубить все жизненно важные органы. И так пару раз. Здесьние массовики-за-

тейники — действительно оригинальные противники, и сражаться с ними не скучно.

От игры, которая вышла на Sony PlayStation 2, да еще и на движке двухлетней давности, конечно, никто не ждал графического чуда, однако все-таки надежда получить что-то более-менее приличное была. Увы, чаянья оказались тщетны, и новая глава из жизни Принца предстала перед нами в весьма потрепанном виде. Нет, разумеется, анимация движений главного героя сохранила прежнюю грацию и пластику, а яркие солнечные нити, которые пробиваются сквозь закрытые окна, все так же заставляют верить в происходящее на экране монитора. Но здесь же — беспардонно угловатые модели врагов и главных героев, низкая детализация уровней и совершенно никакая интерактивность окружающего мира. А это, разумеется, очень сильно портит впечатление от игры.

Плеваться в экран не тянет только потому, что стараниями дизайнеров и художников на столь древнем движке создана атмосфера самой настоящей восточной сказки: все эти узкие улочки и закоулки разрушенного города, богатые дворцы и прекрасные сады, мрачные канализации, жуткие подземелья и величественная Вавилонская башня. Во всех этих местах вам предстоит побывать, и поверьте — каждая локация принесет море незабываемых впечатлений.

Эх, если бы усилия художни-

ков были подкреплены достойным движком, цены бы Two Thrones не было. А так — да, атмосферно, да, внушает, но когда видишь торчащие углы в моделях персонажей и лупоглазого Принца, как минимум половина сказки умирает под колесами поезда прогресса, который давно уже укатил вперед.

А вот музыка осталась все такой же восхитительной и атмосферной: тяжелый рок с примесью восточных напевов сопровождает сражения, а спокойные, опять же, восточные мелодии станут вашим верным спутником во все остальное, свободное от боев время.

■ ■ ■

Граждане из Ubisoft выступили в предельно классической роли — выкатили вполне себе достойное, но лишенное оригинальности творение. Нет, конечно, от новых приключений Принца все так же захватывает дух, и, разумеется, вы не бросите игру на полпути. Однако это уже совсем не то, что вторая часть, и уж конечно Two Thrones бесконечно далека от того прорыва, которым в свое время стала Sands of Time.

Ну и, как водится, будем надеяться, что очередные приключения Принца, которые не заставят себя ждать, все-таки порадуют нас новыми решениями и современной графикой, заставят удивиться и восхищенно цокнуть языком. ■

РЕИГРАБЕЛЬНОСТЬ

КЛАССНЫЙ СЮЖЕТ

ОРИГИНАЛЬНОСТЬ

ЛЕГКО ОСВОИТЬ

ОПРАВДАНОСТЬ ОЖИДАНИЙ

ДОЖДАЛИСЬ?

Очередной «Принц» от Ubisoft. Преступно малое количество свежих идей, затертая до дыр графика и при всем при том волшебная атмосфера настоящей восточной сказки и — черт возьми! — увлекательный, хотя и стремительно седеющий геймплей. Уже не гениально, но все еще достойно.

ГЕЙМПЛЕЙ

★★★★★ 8.0

ГРАФИКА

★★★★★ 6.0

ЗВУК И МУЗЫКА

★★★★★ 8.0

ИНТЕРФЕЙС И УПРАВЛЕНИЕ

★★★★★ 7.0

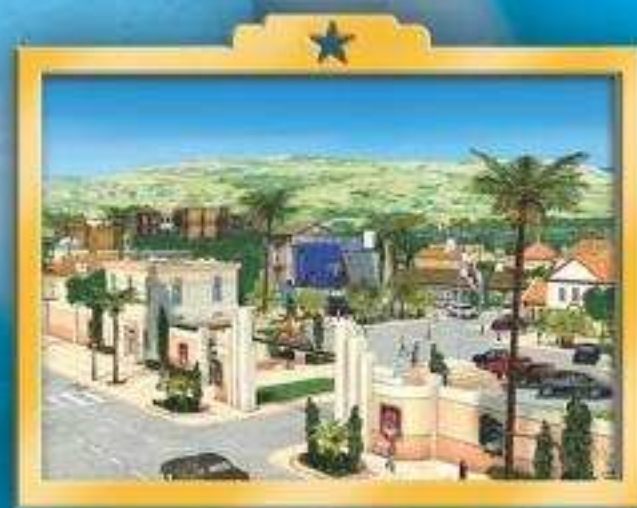
РЕЙТИНГ

8.0

«ИГРОМАНИИ»

The MOVIES™

Фабрика грез



- **Добро пожаловать в Голливуд!**
Создай свою киностудию, порази всех новыми шедеврами и их кассовыми сборами, стань властителем умов и сердец кинозрителей всего мира!
- **Создавай свое собственное кино.**
Теперь ты можешь снять фильм, который нужен именно тебе, фильм, в котором все будет правильно - то есть так, как считаешь нужным ты сам.
- **В твоей власти** - все этапы производства кинофильмов: подбор актеров и актрис, создание сценария и декораций, съемка, монтаж и многое другое - то есть все то, что происходит на пути от замысла к киношедевр.

Издатель

Aspyr

Разработчик

Widload Games

Похожесть

Нет

Мультиплеер

Нет

Количество дисков

Четыре CD/Один DVD

Сайт игры

www.stubbsthezombie.com

СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ

Необходимо:

CPU 1.2 GHz, 256 Mb, 64 Mb Video

Желательно:

Мозги!



Чуть позже Стаббс, как настоящий предводитель, обзаводится некоторыми выдающимися способностями. Во-первых, извините, газы. Время от времени вы вольны испускать облако нечистот, которое совершенно обезвреживает всех в радиусе пятидесяти метров. Несчастных можно обстоятельно и без лишней суеты употребить. Во-вторых — гранаты. Стаббс умеет бросаться собственными внутренностями. Последние обладают внушительной подрывной силой — особо удачливым отрывает ноги (после чего они, обернувшись зомби, начинают трогательно ползти в сторону бывших сограждан). Наконец, в-третьих, Стаббс способен отвинчивать собственную голову и запускать ее в управляемый полет. По нажатию ответственной кнопки голова взрывается, обра-

STUBBS THE ZOMBIE

IN «REBEL WITHOUT A PULSE»

Олег Ставицкий

Стараниями современного Голливуда узкоспециальный и крайне специфический жанр фильмов «про зомби» за последние несколько лет превратился в полномасштабный и приносящий ощутимую прибыль тренд. Поколение MTV познакомилось с классикой («Рассвет мертвецов»), вдоволь нарефлексовалось («28 дней спустя»), посмеялось («Шон против мертвецов») и даже получило удивительно скверный урок от Мастера («Земля мертвецов»). И последнему дошкольнику понятно, что массовое кинопроизводство на заданную тему приводит к аналогичному валу зомби-игр. Произошло, однако, чудо. Первая серьезная игра про ожившую мертвечину (не считая богомерзкого **Land of the Dead: Road to Fiddler's Green**) оказалась вдумчивым, исполненным социальных посылов и правильного юмора шедевром. С зомби по имени Стаббс в главной роли.

Мозги!

К **Stubbs the Zombie in «Rebel Without a Pulse»** с какой стороны не подступись — получаются сплошь восторги. Во-первых, новобранцы **Widload**, оказалось, не ищут легких путей. Вместо того, чтобы сотворить атмосферный зомби-тир, они затеяли игру куда более сложную и нетривиальную.

Для начала — главгерой. Как нетрудно догадаться, в **Rebel Without a Pulse** вы управляете натуральным зеленым мертвецом. Последний, без лишних раздумий и мотиваций, вскрывает чужие черепные коробки, ест мозг, ломает шеи и отрывает конечности. Т.е. получились все голливудские фильмы наоборот — вы не спасаете человечество, а, напротив, избавляете от него отдельно взятый город. Мало того, к этой вдохновляющей идее **Widload** прикрутили вполне себе самобытную игровую механику (за которую проект

уже номинирован в соответствующей категории сайтом GameSpot).

Процесс поедания разумных людей, несмотря на видимую простоту, представлен здесь крайне увлекательно. Итак, формально все, что вы делаете в **Stubbs the Zombie**, — это едите чужие мозги. Как вариант — забиваете несчастных жителей мегаполиса насмерть. Последние согласно традиции тут же встают под ваши знамена и требуют свежих людских внутренностей. В итоге локальный конец света здесь моделируется в считанные минуты. Бывшие полицейские с аппетитом уминают собственных коллег, случайных прохожих буквально рвут на части, а девиц милосердно забивают парой ударов. Изначально вам доступно всего два орудия смертоубийства — свои руки и свои же челюсти. Т.е. можно бить и кусать. Второе сложнее — враги отмахиваются, стреляют и всячески не даются под зуб.



Мозги!



Мозги! Мозгииии!

щая всех усопших в, разумеется, зомби. Ну и на десерт — фокус с рукой. Ее можно отсоединять и управлять отдельно. Конечность умеет забираться на вертикальные поверхности, прыгать живым на голову и брать их под контроль. Дистанционно управляемые полицейские под вашим чутким руководством начинают стрелять в своих, кидать под ноги гранаты и в итоге умирают под пулями экс-однополчан.

Периодически Стаббс проявляет чудеса сообразительности и управляет различной техникой. Местный таксопарк представлен трактором, джипом и парой левитирующих агрегатов. Погибшие под колесами враги, к сожалению, в зомби не превращаются.

Мозгииии!!!

Все вышеозначенное счастье подается в совершенно роскошных декорациях и с отменным юмором. Время действия Stubbs the Zombie — так называемое retro-future. Т.е. формально перед нами пятидесятые со всеми соответствующими атрибутами — юбками-колокольчиками, рок-н-роллом и добродушными полицейскими в характерной форме. К этому, впрочем, добавляются роботы, летающие автомобили и футуристическая архитектура.

Как известно, первая волна зомби-фильмов содержала нешуточный социальный подтекст (зомби как метафора третьего мира и т.п.). Так вот, Rebel Without a Pulse неожиданно обернулась антисоциальным манифестом почище скандальных GTA и Postal. Местный потребительский рай описан как по учебникам — от приклеенных улыбок и школьников с начесом начинает тошнить при первой же встрече. Главгерой, как и полагается настоящему бунтарю, неопрятен, ободран и постоянно курит. Плюс ко всему — мертв. В общем, никак не вписывается в идеальное общество. Потребители в ужасе клеймят его обидным «битником», а потом и вовсе сходятся во мнении, что перед ними — самый настоящий коммунист.

Отдельной строчкой хочется отметить диалоги. Горожане очень потешно рассыпаются в стороны, верещат что-то вроде «только не мой мозг!», а подымавшие чуть

позже военные бодро кричат «умри, коммунистская дрянь!». Зомби, как и положено, всю игру твердят одно лишь слово — «МОЗГИ». В игре есть совершенно роскошная сцена вдохновляющего выступления главгероя перед свежеспеченными новобранцами.

Стаббс (на фоне американского флага): **МОЗГИ!**

Толпа (вопросительно): **МОЗГИ?**

Стаббс: **МОЗГИ! МОЗГИ! МОЗГИ!**

Толпа (возбуждаясь): **Мозги.....**

Стабс (на манер Александра Македонского): **МООООЗГИИИИ!**

Толпа (проникшись): **МОЗГИ! МОЗГИ!**

К роскошному юмору и атмосфере прилагается также набор синефильских радостей. Игра взахлеб цитирует всю зомби-киноклассику XX века, чем вызывает у просвещенной публики абсолютный восторг. Здесь есть атака укрепленного супермаркета («Рассвет мертвецов»), взятие заколоченного деревенского дома («Ночь живых мертвецов»), а также планомерное поедание военных и ученых («День мертвецов»).



Ну и пара слов о таких прозаических моментах, как графика и звук. В прогнившей груди Stubbs the Zombie бьется движок... **Halo!** Об этом напоминают несколько моментов. Во-первых — собственная физика техсредств и трупов, а во-вторых — тормоза. Обладая ладной, но отнюдь не революционной картинкой, игра позволяет себе хамски тормозить на топовых машинах. Совсем как орденосный шутер Microsoft пару лет назад. С другой стороны, процесс обстоятельного поедания человеческого мозга тут выглядит на твердую пятерку. Стены щедро поливаются кровью, внутренности выплескиваются наружу, конечности отрываются — все как должно.

Зато звук и музыка — выше всяческих похвал. Крики, визг и хруст раскрываемой черепной коробки записаны... гм, аутентично. Отдельной строкой стоит отметить саундтрек. Он специально записан для игры и является собой творческое переосмысление традиционных хитов 50-х. В исполнении современных indie-rock героев. Кумиры творческой

Мозгииии!!!!

Современный Голливуд, безусловно, создал разработчикам богатый материал для вдохновения. Однако Wideload, очевидно, зрели в корень. Т.е. классику.

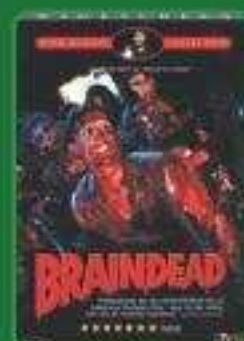
Ночь живых мертвецов (Night of the Living Dead, 1968)



В 1968 году никому еще не известному Джорджу Ромеро за три с половиной копейки снял черно-белый кинофильм, от которого у всего населения земшара зашевелились волосы. Спасаясь от восставших безо всякой причины мертвецов, группа случайных попутчиков закрывается в небольшом деревенском доме, заколачивает окна и решает прождать так до утра. В замкнутом пространстве разворачивается настоящая хичкоковская драма с мощным социальным подтекстом. За первой частью последовал «Рассвет мертвецов» (Dawn of the Dead, 1978), в котором люди укрывались от зомби в укрепленном супермаркете, и «День мертвецов» (Day of the Dead, 1985), где группа ученых и солдат отсиживалась в подземном бункере. В 2005 году Ромеро снял-таки худшую в серии «Землю мертвецов» (Land of the Dead).

Живая мертвечина (Braindead, 1992)

До того как Питеру Джек-сону доверили половину новозеландского бюджета, а



также судьбу «Кинг Конга» и «Властелина колец», он упоенно снимал удивительную

помесь физиологического хоррора и мерзкой комедии.

Будучи укушенной в зоопарке, и без того неприятная мама главгероя оборачивается сущей дрянью. Она исподтишка брызжет невестке в суп гноем из локтя, поедает зашедшего на огонек священника и вообще ведет себя крайне непристойно. В итоге любящий сын собирает в подвале целый выводок зомби, убить которых он не в состоянии по причине сыновнего долга. Финал включает в себя сцену распиливания газонокосилкой разбухших до неузнаваемости мертвецов и их же захоронения.

Возвращение живых мертвецов 3 (Return of the Living Dead 3, 1993)



Прознав про отцовские эксперименты с оживлением мертвецов, сын отвозит свою погибшую в автокатастрофе подругу на военную базу, где она оборачивается разумным, но крайне голодным до человеческой плоти существом.

Брайан Юзна («Реаниматор», «Извне»), которому доверили снимать триквел весьма посредственной серии, сотворил неожиданно проникновенную драму про непростую судьбу любителей мозгов.

интеллектуальности Death Cab For Cutie и Flaming Lips здесь перепевают Lollipop, Mr. Sandman и прочие эстрадные шлягеры времен Элвиса. На самого Короля, к сожалению, денег не хватило.

В итоге Wideload открыли жанр таким роскошным дебю-

том, что совершенно непонятно, что еще добавить. Здесь есть практически все, за что мы любим компьютерные игры. Stubbs ловко цитирует классику, умно шутит, удачно бунтует и, конечно, ЕСТЬ ЧЕЛОВЕЧЕСКИЕ МОЗГИ! ■

МОЗГИИИИ!!!

КЛАССНЫЙ СЮЖЕТ

ОРИГИНАЛЬНОСТЬ

ЛЕГКО ОСВОИТЬ

ОПРАВДАНОСТЬ ОЖИДАНИЙ

ДОЖДАЛИСЬ?

Набитый киноцитатами инновационный экшен про бунтующего без причины зомби в пятидесятых. К роскошному геймплею прилагается юмор, осязаемая атмосфера и шведский стол с человеческими мозгами (мозги! мозгииии!!! мозгииии!!!!). Пропускать решительно нельзя.

ГЕЙМПЛЕЙ

★★★★★★★★★ 9.0

ГРАФИКА

★★★★★★★★★ 7.0

ЗВУК И МУЗЫКА

★★★★★★★★★ 9.0

ИНТЕРФЕЙС И УПРАВЛЕНИЕ

★★★★★★★★★ 7.0

РЕЙТИНГ

8.0

“ИГРОМАНИИ”

Издатель	Buena Vista Games
Разработчик	Traveller's Tales
Издатель в России	Новый Диск/snowball.ru
Локализатор	snowball.ru
Похожесть	Серия Harry Potter
Мультиплеер	Двое за одним компьютером
Количество дисков	Четыре CD
Сайт игры	http://buenavistagames.go.com/product/narniaPC.html

СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ

Необходимо:
CPU 1.5 GHz, 256 Mb, 64 Mb Video
Желательно:
CPU 2 GHz, 512 Mb, 128 Mb Video



для своих детей, то — умоляю, не надо, ибо от нервного перенапряжения чадо может легко впасть в истерику или того хуже — взять и двинуться ужом. Для всех же остальных мы спешим сообщить, что Chronicles of Narnia — это, пожалуй, одна из самых интересных платформенных аркад последних лет, пропускать которую — решительно нельзя.

Говорящий лев

Сюжет, если позволите, мы опустим, благо в этом же номе-

THE CHRONICLES OF NARNIA

THE LION THE WITCH AND THE WARDROBE

Александр Кузьменко

Игра с привычно коротким для наших дней названием **The Chronicles of Narnia: The Lion, The Witch and The Wardrobe** (итого 11 слов — не рекорд, но уже близко) это как раз тот случай, когда внешний вид совсем не соответствует внутреннему содержанию. Снаружи — «Хроники Нарнии» вполне себе детская игра по мотивам вполне себе детского фильма: волшебные приключения, говорящие бобры, фавны, козлики и карамельки — все дела. Зато внутри «Нарнии» — это платформенная аркада повышенной степени сложности, серьезное испытание для крепких духом и геймпадом. Настоящий хардкор.

«Детская игра»

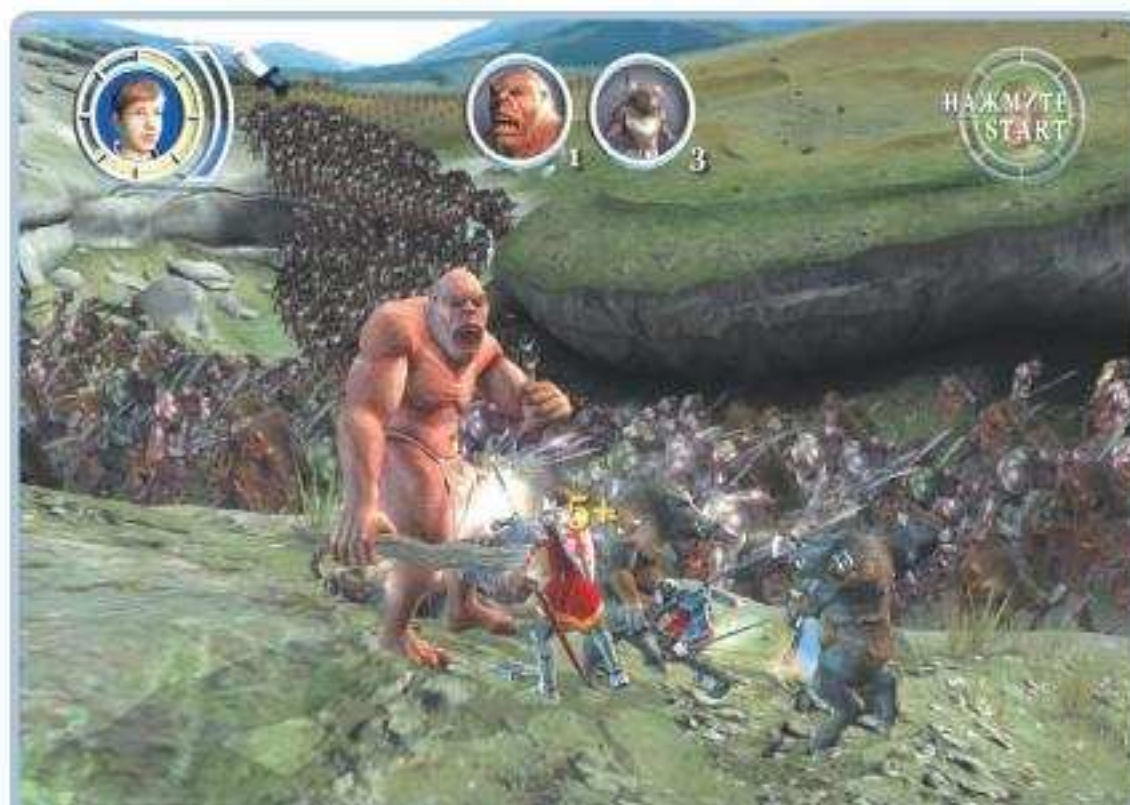
Во время всех наших случайных или запланированных

встреч на всевозможных игровых выставках представители компании **Buena Vista Interactive** (принадлежащей, если кто вдруг забыл, дружному семейству убекорпорации **Disney**) говорили практически одно и то же. «Большой шаг компании на пути к большим, серьезным проектам», «The Chronicles of Narnia — это наш выход на рынок главных блокбастеров современности», «игра, в которую будет одинаково интересно играть и детям, и более взрослой аудитории»... В общем, не знаю, как там насчет детей, но вот про «более взрослую аудиторию» наши дорогие акулы пиара оказались безусловно правы.

В попытках привлечь к «Нарнии» как можно более хардкорных игроков разработчики сделали игру дико, а местами так и во-

все невероятно сложной даже для лиц вроде меня — с восемнадцатилетним игровым опытом за плечами и пальцами, сросшимися в форме комбинации клавиш WASD. Когда на третьем же по счету уровне «детской игры» тебя в клочья раздирает стая серых волков — невольно начинаешь задумываться об уходе на пенсию. Ну а когда первый же босс в течение тридцати секунд уничтожает весь твой отряд — так в голове и вовсе проносятся страшные мысли о том, что пора, похоже, завязывать с компьютерными играми и переходить к более мирным занятиям типа разведения гладиолусов или чтения inferнальной газеты «Семь дней».

Поэтому: дорогие родители! Если вы вдруг собираетесь покупать «детскую игру» The Chronicles of Narnia не для себя, а

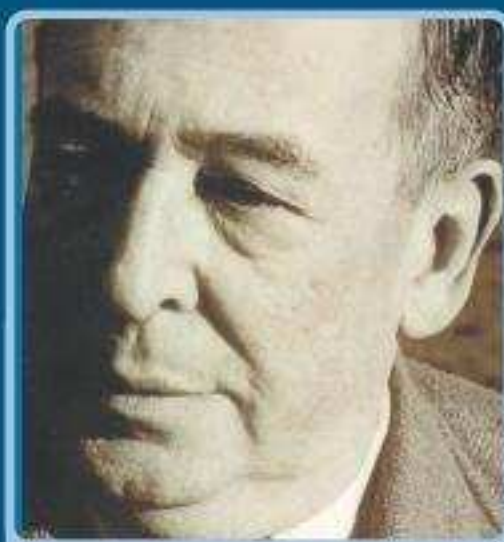


Если долго копить опыт, а затем заучивать правильные клавишные комбинации — можно уничтожить людоеда одним-единственным суперударом.



Для тех, кто не понял, что происходит на этой картинке, поясняем: братья Певенси сидят на дереве и отбиваются ногами от минотавров.

Автор!



Клайв Стейплз Льюис

В середине пятидесятих годов прошлого века **Клайв Стейплз Льюис** был кем-то вроде **Джоан Роулинг** своего

времени, а вокруг его много-мной эпопеи под общим названием «Хроники Нарнии» творился не меньший ажиотаж, чем сегодня вокруг очкастого волшебника Гарри Поттера и его друзей.

Некоторые биографы Клайва Стейплза Льюиса полагают, что тот начал писать детские книги из-за своего стремления уйти подальше от реальности и сосредоточиться на вере. И хотя всевозможным биографам мы обычно рекомендуем засовывать их предположения в самые невероятные места, в этом случае с ними все же стоит согласиться. В

«Льве, колдунье и волшебном шкафе» как ни в какой другой детской книжке четко прослеживаются типичные новозаветные сюжеты — Пророчество, Предательство, Смерть, Воскрешение и тому подобное.

Другое дело, что в попытках привнести в свои книги как можно больше христианской духовности Льюис зачастую не утруждал себя подробными описаниями или глубоким исследованием образов главных героев. Например, небезызвестный **Джон Руэл Толкин** — автор «Властелина колец», а по совместительству еще и большой

друг Клайва Стейплза — искренне считал «Хроники» крайне слабой повестушкой, в которой «невнятные средневековые образы хаотично замешаны на неочевидных христианских мотивах».

Однако народ с Толкином был явно не согласен. За пятьдесят с лишним лет со дня своего появления на свет «Хроники Нарнии» разошлись по всему миру тиражом, превышающим почти девяносто миллионов экземпляров, были переведены на большинство известных науке языков и стали чуть ли не самой популярной детской книгой на земле.

ре в рубрике «Игровое кино» у нас уже есть рецензия на титульный фильм. Главными действующими лицами «Хроник» являются четверо детей по фамилии Певенси, которые из-за неаккуратной игры в прятки совершенно случайно попадают в волшебный мир под названием Нарния. Но если в фильме большую часть времени они заняты взаимными препирательствами, беседами с говорящими бобрами и организацией подпольного движения по свержению местного уберзлodeя — Белой Колдуньи, то в игре они с первых же минут переходят к главному. А именно — к изничтожению всего, что движется.

Сам по себе геймплей — очень несложная вариация на тему всех платформенных аркад вместе взятых: беготня по уровням, триста нажатий в секунду по клавише «удар», ну, вы понимаете. Однако в The Chronicles of Narnia есть и одно очень серьезное отличие от всех прочих развлечений для спинного мозга. А именно — местный геймплей целиком и полностью построен на ежесекундном взаимодействии всех четырех главных персонажей.

Дело в том, что у каждого из детей Певенси есть своя четкая специализация и набор определенных умений. Так, Питер — самый старший из всех — исполняет роль «шкафа», отнюдь не волшебного, — эдакого многофункционального файтера,

который лучше прочих детей обучен выбивать перья из врагов. Сьюзен — его младшая сестра — типичный «дистанционный боец» в терминологии RPG. Отлично владея луками и обученная прицельно метать в гадов снежки, она практически беззащитна в рукопашном бое. Также в ее рукаве постоянно припрятана волшебная свирель — быстрое исполнение несложной мелодии миглом усыпляет особо нахальных врагов. Далее: Эдмунд — слабее Питера, но однозначно ловчее Сьюзен. Сей благородный отрок умеет отлично лазить по деревьям и... и, собственно, почти все, никаких особо выдающихся персональных умений у него нет. Другое дело Люси — самая младшая из всех. Абсолютно беззащитная в ближнем бою, она в «Хрониках» играет роль мага (или клирика — как вам больше нравится) и периодически лечит своих старших братьев и сестру. Кроме того, набравшись опыта (да-да, друзья, тут есть «опыт», почти как в настоящей RPG!) она обучается древнему искусству ниндзя — запрыгивать недругам на закорки и даже некоторое время ими управлять.

Чтобы выжить в беспокойном мире «Нарнии», детям нужно действовать исключительно сообща — причем в прямом смысле слова. В зависимости от того или иного сюжетного эпизода в нашем подчинении одно-

временно могут находиться от двух до четырех детей, но главная сложность заключается в том, что одновременно вы можете управлять только одним героем. Вовремя реагировать на изменение обстановки, переключаться между персонажами и в правильных местах применять их «особые умения» невероятно сложно (хотя если ваш добрый товарищ сидит на другой стороне клавиатуры, то задача упрощается ровно вдвое). Бесконечные толпы врагов прут практически безостановочно, а одновременно отбиваться от тех, кто идет в рукопашную, стрелять по тем, кто засел на возвышенностях, и одновременно пытаться залезть на какое-нибудь важное для прохождения уровня дерево — ужасно неудобно.

Когда же дело доходит до разборок с боссами — хочется и вовсе быть белугой: нет, играть в The Chronicles of Narnia в одиночку решительно невозможно...



Хотя, с другой стороны, если у вас хватит духу справиться со всеми вышеописанными сложностями, то вы откроете для себя возможно лучший платформер уходящего года. Ведь помимо по-настоящему оригинального геймплея в The Chronicles of Narnia есть и куча всевозможных мини-игр, и весьма симпатичная графика, и голливудский саунд-

трек, и всевозможные «коллекционные» развлечения — вроде сбора ледяных фигурок, открывающих видеобонусы... Что там еще требуется для счастья?

В общем же, если вы неравнодушно дышите к жанру или просто хотите скоротать время до весны (когда, собственно, и начнется сезонный вал хитов), то «Хроники» могут стать отличным времяпрепровождением. Только... товарищи родители! Если что, насчет детей мы вас предупреждали.

P.S. И еще одно. Эта рецензия писалась на основе знакомства с локализованной версией «Хроник», любезно предоставленной нам компанией **snowball.ru**. Так вот, перевод игры на язык осин выполнен в целом очень чисто и аккуратно, однако к официальной русской версии у нас есть одна очень серьезная претензия. Главных героев игры — детей из семейства Певенси — озвучивали, что логично, тоже дети, у которых, однако, далеко не такие «поставленные» голоса, как у профессиональных взрослых актеров. Все реплики главных героев проговорены одинаковым, нейтральным тоном, и в тех местах, где дети, по идее, должны играть голосом — кричать, пугаться или изображать удивление — они этого, к сожалению, не делают. Как итог — в русской версии игры теряется добрая часть всей атмосферы. Обидно. ■

РЕИГРАБЕЛЬНОСТЬ

КЛАССНЫЙ СЮЖЕТ

ОРИГИНАЛЬНОСТЬ

ЛЕГКО ОСВОИТЬ

ОПРАВДАНОСТЬ ОЖИДАНИЙ

ДОЖДАЛИСЬ?

Хардкорная, а местами так и вовсе невероятно сложная платформенная аркада, которая умело маскируется под карамельную детскую игру по мотивам детского же рождественского фильма.

ГЕЙМПЛЕЙ

★★★★★★ 7.0

ГРАФИКА

★★★★★★ 7.0

ЗВУК И МУЗЫКА

★★★★★★ 8.0

ИНТЕРФЕЙС И УПРАВЛЕНИЕ

★★★★★★ 6.0

ЛОКАЛИЗАЦИЯ: 🇷🇺 🇬🇧 🇯🇵

РЕЙТИНГ

7.0

«ИГРОМАНИИ»

Издатель

Capcom

Разработчик

Capcom

Издатель в России

Акелла

Похожесть

Onimusha

Resident Evil

Мультиплеер

Нет

Количество дисков

Два CD

Сайт игры

www.capcom.com/

[oni3_intro.html](#)

СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ

Необходимо:

CPU 2 GHz, 512 Mb, 64 Mb Video

Желательно:

CPU 3 GHz, 1 Gb, 128 Mb Video

ONIMUSHA 3: DEMON SIEGE

Олег Ставицкий

Когда деревья были маленькими, а я только устроился работать в «Игроманию», компания **Capcom** выкинула удивительный фортель — неожиданно выпустила на PC свой самурайский хит **Onimusha**. Релиз вышел удивительный: собранный на коленке порт всячески демонстрировал пренебрежение японцев к обладателям странных сооружений с клавиатурами и мышью. Игра без спроса вываливалась по нажатию Esc, бесстыдно демонстрировала мерзейшую графику и мутные рендеренные задники. Тем любителям «Хагакурэ», что смогли по-самурайски закрыть глаза на nepотpeбную реализацию, открывалось, впрочем, крайне интересное развлечение — чудотворная помесь **Resident Evil** и сурового мужского слешера в антураже цветущей сакуры. Со всеми надлежащими атрибутами: апгрейдами, комбо и разрубленными попо-

лам ниндзя. Все это счастье, мало того, базировалось на древнеяпонской мифологии.

Так вот, компания Capcom продолжает удивлять. На исходе 2005 года она выпускает на PC третью часть своего самурайского сериала. Чудесным образом минуя **Onimusha 2: Samurai's Destiny**, которая имела место быть в 2002 году.

Ум, честь и совесть

Сознательное юродствование Capcom продолжается. **Onimusha 3: Demon Siege**, несомненно, портирована на PC силами небольшой, но сплоченной группы начинающих имбецилов. Игра запускается исключительно в окне (подсказка для самых маленьких — пользуйтесь Alt+Enter), ее управление не поддается описанию посредством печатного слога, а весь текст, включая описания комбо,

перенесен с Sony PlayStation 2 без изменений. То есть игра заботливо будет сообщать вам что-то вроде «нажмите R1, а затем красный треугольник, чтобы зарядить свое оружие». Отыскать на вашей клавиатуре «красный треугольник», равно как «зеленый квадрат» и «белый круг», предлагается самостоятельно. Плач по поводу портирования Onimusha 3 на нашу многострадальную платформу на этом можно считать законченным. Demon Siege честно заслуживает ярмо самого небрежного и хамского порта в истории человечества.

А что же собственно игра? Тем, кто, проявив самурайскую выдержку, прорвется через учиненные безрукими сотрудниками Capcom препятствия, откроется дивный новый мир японского постмодернизма. Такой обстоятельной и самозабвенной фантасмагории, что творит-



ся в Onimusha 3, мы, признаться, не видели никогда. Поток несуразностей и развесистой клюквы бьет с экрана под таким давлением, что уши натурально закладывает.

Итак, сюжет тут следующий. Не то демон, не то древнеяпонский ученый с характерным именем Гильденштерн удумал управлять пространством и временем. Его научные изыскания приводят к тому, что современный Париж (!) наводняют японские демоны, а простой французский полицейский Жак проваливается в Японию образца 1504 года. С Жаком, кстати,



Местные боссы, к сожалению, не содержат никаких секретов и методично забиваются ударами в темечко.



Процесс сохранения пространственно-временного баланса включает также погромы на древнеяпонских базарах.



Несмотря на почтенный возраст, местами Demon Siege страсть как хороша собой.

отдельная история. Его роль в игре исполняет и озвучивает добротный французский актер Жан Рено, который, судя по голосу, не очень понимает, что вообще происходит и для чего он тут нужен.

Вышеозначенные фантазии сценаристов приводят к тому, что действие игры попеременно происходит то в современном Париже, то в древней Японии. В Demon Siege содержится подземный уровень в Нотр-Даме, здесь предлагается сечь мечом слизней в подвалах Триумфальной арки, а один из финальных этапов проходит в Эйфелевой башне. Управлять, соответственно, дают то Жаном Рено, то суровым японским мужчиной с горящим взором (герой предыдущих двух частей).

Но это еще не все. Трудно сказать, почему (возможно, виноват перевод с японского на английский), но местные диалоги напоминают праздничную постановку Куросавы воспитанниками яслей-сада с театральным уклоном. Диалоги тут преимущественно следующие.

Висящий в воздухе истукан с рогом во лбу: Возьми этот меч! Я даю тебе великую силу! Истреби демонов!

Жан Рено, с удивлением сжимая в руках обретенное оружие: Нет! Я хочу домой, в Париж! Там мой сын!

— Нет! Сначала победы всех демонов, и сможешь вернуться!

— Я все равно найду путь домой!

Вкус специфический

Что касается игрового процесса, то здесь произошел мощный перекосяк в сторону экшена. И без того необязательные паззлы стали носить совсем уж факультативный характер. Зато боевая система перестала походить на те приатки, которыми у нас принято наделять Survival Horror.

Для тех, кто не в курсе (а таких, подозреваем, большинство), — краткий экскурс в экшен-механику Onimusha. Каждый поверженный демон вместе с последним вздохом испускает из себя некоторое количество «душ». Разноцветные сгустки протоплазмы некоторое время кружат над полем боя, а затем растворяются в воздухе. Главгерой одарен чудесной возможностью эти самые души засасывать в причудливое устройство, расположенное на запястье. Души бывают трех типов: обычные (складируются в импровизированный контейнер), особо крупные (набираются до пяти штук, после чего позволяют обернуться той самой Онимушей из названия — светящимся демоном выдающихся разрушительных способностей) и лечебные (восстанавливают здоровье). Особо ценным видом являются как раз обычные фиолетовые сгустки. Их в специальных пунктах обмена (щедро расставлены по уровням) можно потратить на всяческие апгрейды. Улучшениям поддаются все виды оружия, броня и ваш агрегат на запястье. Нарубили, то есть, пятьсот душ — получите продвинутый меч.

Вдобавок к апгрейдам в игре присутствуют нестыдные комбо и критические удары. Учитывая вполне себе взрослый уровень жестокости, на экране периодически складываются сугубо японские картины: разрубленные пополам демоны хлещут внутренностями, мечи горят магией, а над полем брани кружат разноцветные души.

В Demon Siege вместе с вами повсюду следует Ако — маленькое летающее существо женского пола, которое всеми силами помогает главному герою. По ходу пьесы вы обнаружите для нее всяческие кимоно. Одеть их можно, только собрав надлежащее количество специальных не то драгоценных камней, не то кристаллов. В зависимости от того, что носит Ако, она вытворяет разные вещи. Какие-то костюмы позволяют ей восстанавливать жизненную энергию главгероя. Какие-то — высасывать души напрямую из живых врагов, не дожидаясь их скоростной смерти. Самое, на наш взгляд, полезное одеяние вышибает из врагов души при каждом удачном ударе. Учитывая, что иные твари испускают дух после показательной серии из десяти зуботычин, это удачный способ пополнить свой «душевный» баланс.

Ближе к середине в игре также появляются специальные порталы, при помощи которых невольные друзья по несчастью могут пересылать друг другу предметы через толщу времен. Жак и, извините, Самануске будут грустно слать друг другу таблички для открывания дверей, стрелы и прочую полезную утварь — забавная идея, но не более.



С технической точки зрения Demon Siege выглядит... неоднозначно. Вроде бы и мутные задники заменили честным 3D, и спецэффекты пристойные прикрутили, но местные модели, конечно, явно свидетельствуют о темном PS2-прошлом. Более того, не совсем понятно, зачем, вообще говоря, нужно было переходить на полностью трехмер-

ный движок, если геймдизайнеры сконструировали уровни для survival horror образца 2001 года. Да-да, приготовьтесь к страшному — *ваши герои не умеют прыгать*. Соответственно, поздоровайтесь с непреодолимыми газонными насаждениями, непролазным декоративными заборами и прочим идиотизмом из далекого прошлого.

Так сегодня игры, конечно, не делают. Не бывает такого хамского портирования, такого пренебрежения к игрокам, такого управления... Если б не официальный сайт и наличие вполне себе легального издателя, мы бы всерьез приняли Demon Siege за любительский порт. Первый Silent Hill, перенесенный на PC фанатскими силами, и то выглядит пристойнее. Но после знакомства с местным сюжетом все эти неприятности воспринимаются скорее как колорит. Ну скажите, какая другая игра продемонстрирует вам Жана Рено, разъезжающего на демоническом поезде в древней Японии? А здесь — вот, пожалуйста. В Onimusha 3 играешь с приоткрытым ртом, постоянно гадая, издеваются это они или серьезно? В итоге получается, что все творящееся на экране непотребство вылеплено штатными сотрудниками Capcom на полном серьезе.

И напоследок, пожалуй, лучшая похвала для данной игры. В ней никогда не бывает скучно. Неудобств — масса. Глупости — вагон. А вот скуки — нет. И еще заставки красивые. Но, как говорил Райкин, «вкус специфический». ■



РЕИГРАБЕЛЬНОСТЬ

✓ КЛАССНЫЙ СЮЖЕТ

ОРИГИНАЛЬНОСТЬ

ЛЕГКО ОСВОИТЬ

ОПРАВДАНОСТЬ ОЖИДАНИЙ

50%

ДОЖДАЛИСЬ?

Третья часть знаменитого самурайского сериала от Capcom портирована на PC почти с двухгодовым запозданием и феноменальной небрежностью. За устаревшим геймплеем скрывается, впрочем, абсолютно постмодернистская история про древне-японских демонов в современном Париже и Жана Рено в Японии образца 1504 года.

ГЕЙМПЛЕЙ

★★★★★★ 7.0

ГРАФИКА

★★★★★★ 7.0

ЗВУК И МУЗЫКА

★★★★★★ 6.0

ИНТЕРФЕЙС И УПРАВЛЕНИЕ

★★★★★★ 2.0

РЕЙТИНГ

6,5

“ИГРОМАНИИ”



CRIME LIFE GANG WARS

Георгий Курган

Знаете, иногда нам кажется, что среди разработчиков игр существует какой-то зловещий заговор: настолько оперативно они реагируют на любое модное течение. Казалось бы, только что индустрия сумела отплеветься от особенно крупной партии WW2-проектов, с трудом откристилась от попытки вьетнамизации, успокоилась после сезонного Star Wars-обострения... И вот теперь на пороге очередной писк сезона. Он настойчиво колотит в наши двери и оглашает округу криками «Yo, homie!» и «Wassup!». Это — новая находка разработчиков, новый идейный пласт, вскрытый игрой **GTA: San Andreas**. Это, друзья, эра чернокожих.

Еще одним вестником этой эры стал проект **Crime Life: Gang Wars**. Его разработчики в общем-то и не обещали нам многого: «гангста»-сюжет, одобренный романтикой черных кварталов, «правильную» атмосферу, огромное количество

мордобоя, ну и, разумеется, прочие банальности вроде увлекательного геймплея. Получилось ли? Или создатели игры скатились в болото некачественных игр, считая, что прибыль можно получить и только благодаря популярной теме? Сейчас узнаем!

Скажи мне правду, нигга!

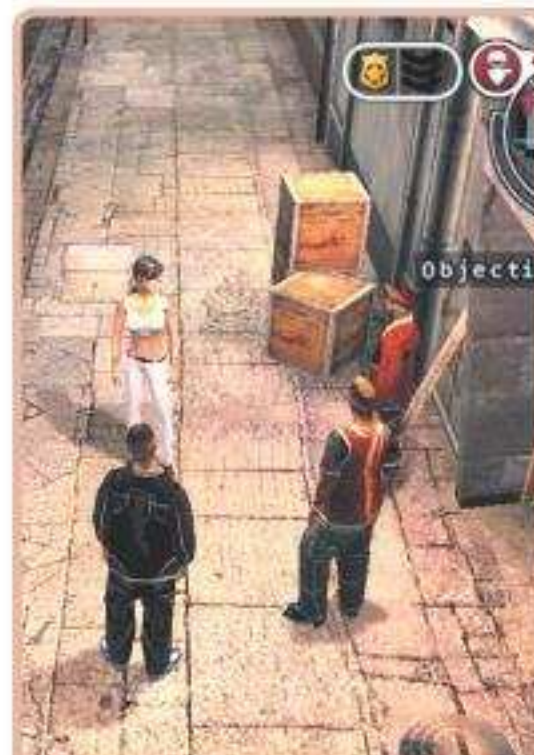
Любая игра «цветной» тематики непременно расскажет вам историю какого-нибудь отдельно взятого гетто. Что там происходит, вы, наверное, и так неплохо знаете: загаженные улицы, необычайно высокий уровень преступности и привычные обещания полиции железной рукой навести порядок. Именно в такой антисанитарии и живет наш герой — простой американский паренек по кличке Тре. Он далеко не сын плотника и столяра, но у него тоже есть высокая мечта: добиться уважения на улицах. Разумеется, ради этой благой цели он не будет

стараться учиться в школе на одни пятерки и принимать участие в поэтических конкурсах — здесь, в гетто, свои понятия об уважении. Хочешь чего-то добиться — вступи в банду и начинай бить черные морды тех, на ком одежда другого цвета. Или белые морды тех, кто косо на тебя взглянет. Или... да какая разница? Главное — ударить первым.

Казалось бы, все как обычно. Ан нет. Дело в том, что **Hothouse Creations** умудрились сделать игровой мир, который мало похож на современный мегаполис: по улицам уныло слоняются апатичные прохожие, с одинаково медленной скоростью проезжают автомобили, а полицию можно встретить не чаще, чем раз в двадцать минут. Город Grand Central — воистину мрачное место, которому хочется задать тысячи вопросов. Почему население богатого квартала не реагирует на банду вооруженных чернокожих, пробегающих мимо?



Добивать лежащих здесь принято. И чем кровавее — тем лучше!



Не стоит соблазняться этой барышней — мы ведь уже говорили, что игра прилична до, просим прощения, неприличия.



Почему жизнь улиц одинакова вне зависимости от времени суток и погодных условий? Почему грабителя продуктового магазина преследует вооруженный отряд полиции, а кровавую драку тридцати человек приезжают разгонять двое патрульных с дубинками? Нахождение в этом проклятом месте похоже на кошмар — жалкий, глупый и жуткий одновременно. Вы никогда не найдете здесь того неповторимого шарма, которым пронизаны, например, фильмы Джона Синглтона, и той романтики, которой дышит творчество черных «гангста». Почему-то всему этому не нашлось места в **Crime Life**. Осталось лишь тупое ощущение постоянной скуки. И музыка. Но о ней все-таки чуть ниже.

Разумеется, в таком городе существует всего один стиль общения — мордобой. Недостатка в этом развлечении у вас не будет. Все игровые действия так или иначе связаны с тактикой «бей-и-беги». Причем «бей» здесь куда больше, чем «беги».

Выглядит типичная разборка следующим образом: две враждебные друг другу группировки мирно стоят друг напротив друга. Однако как только в эту идиллию врывается игрок, неумолимый триггер немедленно сталкивает бандитов. Масштабы потасовок порой сравнимы с русской свадьбой из анекдотов: род-

Издатель	Konami
Разработчик	Hothouse Creations
Похожесть	GTA: San Andreas
Мультиплеер	Нет
Количество дисков	Один DVD
Сайт игры	www.konami-crime.com

СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ

Необходимо:
CPU 1,2 GHz, 256 Mb, 32 Mb Video
Желательно:
CPU 2 GHz, 512 Mb, 128 Mb Video



Футболисты «Спартак» — в красно-белых майках!



Это ты подал нам холодную пиццу?!

ственники жениха против родственников невесты. В творящемся хаосе у игрока моментально начинают чесаться кулаки — настолько хочется кому-нибудь заехать по черепу.

Не стоит себя сдерживать — ведь от драк в Crime Life действительно можно получать удовольствие. По друзьям здесь бить запрещено, а на нужного противника игра наведет вас сама. Все, что остается, — вовремя и почаще нажимать на кнопки.

Боевая система выглядит очень неплохо для проекта такого уровня. Существует три базовых вида ударов, которые можно и нужно объединять в комбо. По мере избиения противников заполняется специальная шкала «ярости». Увеличив этот показатель до определенного уровня, вы сможете совершить какой-нибудь особо жестокий прием (их будет становиться больше по мере прохождения игры). Со временем появится холодное и огнестрельное оружие, при помощи которого убивать противников и проще, и веселее. Также стоит отметить, что у Тре со временем появится «личная гвардия» — боевые товарищи, которые будут присоединяться к нему по мере прохождения кампании. Впрочем, на геймплей эти граждане влияют мало: разве что «бей-и-беги» меняется на «бьем-и-бежим».

Черные будни

Главная беда Crime Life состоит в том, что кроме боев

смотреть в этой игре банально не на что. Любая миссия это лишь предлог, чтобы кого-нибудь избить. Порой, увлекаясь разукрашиванием чужих лиц, забываешь, в чем, собственно, заключалась суть задания. Да это и не важно — здешние миссии скучны, прямолинейны и очень предсказуемы.

Время от времени вам придется драться на местном кулачном турнире. Бои один на один разительно отличаются от любой уличной драки. Если там вы могли переломать хребты десятку вооруженных громил, то здесь вас без труда уложит какой-нибудь зеленый новичок. Может, дело в «прокачанном» здоровье противников, может — в неоправданно завышенной сложности, но факт остается фактом: чтобы победить здесь, вам придется умело ставить блоки, быстро двигаться, выжидая, пока противник откроется. На фоне общей аркадности игры такие сражения поначалу вводят в состояние ступора, заставляя в ярости бить по клавиатуре, проклиная как разработчиков, так и главных героев самыми непечатными словами. Если в ближайшее время в среде геймеров резко и неожиданно возрастет количество расистских заявлений — будьте уверены, это вина Crime Life.

Ирония заключается в том, что Crime Life — удивительно политкорректная игра. Несмотря на рейтинг Mature вы не найдете в ней ни расчлененных тру-

пов, ни повсеместного употребления наркотиков, ни ненормативной лексики. Sms-сообщения (именно так здесь принято выдавать задания) приходят вам на чистом английском языке с соблюдением знаков препинания. Ну и секса, как вы догадываетесь, у нас тоже нет. Только проститутки.

Еще больше впечатления от игры портит омерзительно неудобное управление. Главная беда — оно временами начинает «тормозить». Не прибавляет энтузиазма и камера, которая показывает только то, что считает нужным, и только так, как считает нужным. Да еще и в непонятном для экшена режиме «вид сверху». Довершает картину приставочная система сохранений — проект, если кто не знал, мультиплатформенный.

Впрочем, все эти недостатки покажутся вам сущим пустяком по сравнению с местной графикой. Нет-нет, она вовсе не плоха... Она просто ужасна. Сравните системные требования со скриншотами. Смешная шутка, не так ли? В динамике все это выглядит не лучше. Квадратные головы персонажей, угловатые машины, практически полное отсутствие спецэффектов... А видели бы вы местную лицевую анимацию! Если, конечно, можно назвать анимацией вялое шевеление пикселей, которые выросли в том месте, где у человека должен быть рот. Порой совершенно невозможно понять, кто именно из персонажей говорит. Знаете, не-

которые игры на первой Sony PlayStation (помните еще такую?) выдавали гораздо более приятную для глаз картинку.

Единственное, что несколько скрашивает эти не самые приятные впечатления, — музыка. Не будучи знатоком стиля хип-хоп, автор этих строк не может судить, насколько известны исполнители, треки которых звучат в Crime Life (кроме, разве что, команды D-12, чье участие в разработке разрекламировано чуть ли не больше, чем сама игра). В любом случае, однако, композиции не режут слух, а избиение недругов под гангста-ритмы придает дракам тот самый «чернокожий» шарм, которым не могут похвастаться остальные составляющие геймплея.

■ ■ ■

Как можно загубить отличную идею? Возьмите GTA: San Andreas, уберите из нее возможность ездить на автомобилях, интересные миссии, харизматичных персонажей и ролевые элементы. Добавьте сомнительного качества файтинг, отвратительное управление и камеру — и вы получите точный портрет рецензируемой игры.

Итог прост — Crime Life не тянет. Если еще пару месяцев назад игру спас бы дефицит игр-«махаловок» на PC, то теперь, когда в продаже есть, например, X-Men Legends II, говорить о Gang Wars даже как-то неловко... ■

РЕИГРАБЕЛЬНОСТЬ

КЛАССНЫЙ СЮЖЕТ

ОРИГИНАЛЬНОСТЬ

✓ ЛЕГКО ОСВОИТЬ

ОПРАВДАНОСТЬ ОЖИДАНИЙ

30%

ДОЖДАЛИСЬ?

Достаточно средний экшен, в активы которого можно записать разве что неплохую боевую систему. И не забывайте внимание на то, что игра «про черных» — ниггеры Crime Life, к сожалению, не спасают.

ГЕЙМПЛЕЙ

★★★★★ 6.0

ГРАФИКА

★★★★★ 4.0

ЗВУК И МУЗЫКА

★★★★★ 8.0

ИНТЕРФЕЙС И УПРАВЛЕНИЕ

★★★★★ 5.0

РЕЙТИНГ

6.0

“ИГРОМАНИИ”



GT LEGENDS

Алексей Бутрин

Давно доказано, что история, искусство и мода развиваются по спирали: революции, шедевры и стили бумерангом возвращаются к нам через десять, пятьдесят или сто лет, но уже в новой обработке и современной «упаковке». Именно поэтому существует такое понятие, как ностальгия, и именно поэтому спрос на ретро не исчезнет никогда.

Все сказанное полностью верно и для компьютерных игр, создатели которых «насилуют» ностальгическую музу едва ли не чаще, чем все остальные творческие личности. «Винтажная» тема пользуется устойчивым спросом даже в таком высокотехнологичном жанре, как автосимуляторы. Свежайший пример — ретро-сим **GT Legends** производства небезызвестной **SimBin**.

А ну-ка, дедушки!

GT Legends — игра настолько специфическая, что и обзор по ней будет далек от привычной схемы. Начнем с... конца. При-

знайтесь, вы ведь уже успели посмотреть финальную оценку и сделали из нее выводы? Не торопитесь. Советуем для начала пройти небольшой блиц-опрос. Итак... Любите ли вы по-настоящему сложные автомобильные симуляторы? Нет? Смело отнимайте от итоговой оценки два балла. Не утомляют ли вас однообразные гонки по замкнутым трекам? Утомляют? Снизьте оценку еще на один балл. А руль у вас есть? Нет — еще минус два балла. Есть, но без обратной связи? Хорошо, тогда минус один балл. Наконец, те, кто не запас в нужных количествах оперативную память и не заменил видеокарту, могут смело снизить оценку GT Legends еще на один пункт и... с чистой совестью перелистнуть несколько страниц вперед.

Ну а для тех, у кого вышеописанные фишки лишь разожгли аппетит, мы продолжаем наш рассказ. GT Legends посвящена знаменитым гоночным машинам прошлого и охватывает период с конца пятидесятых и до начала

восемидесятых годов прошлого века. Автопарк игры выглядит очень солидно и включает в себя почти сотню автомобилей из указанной эпохи. Однако следует учесть, что большую часть ассортимента составляют различные модификации тех или иных болидов, реально же в игре представлено 26 базовых моделей, включая такие легенды класса «гран туризмо», как Mini Cooper, Ford Mustang, Alfa Romeo GTA, Porsche 911 и Chevrolet Corvette.

Несмотря на шикарный ретро-автопарк, соревнования в GT Legends проходят на современных трассах: в Хоккенхайме, Монделло, Монце, Спа и т. д. Подробнее об этом «временном искажении» мы поговорим чуть позже, а пока заметим, что и с правилами проведения соревнований также наблюдаются определенные странности. К примеру, в одном и том же заезде могут встретиться Ford Escort, Ford Capri, Porsche 906, BMW CSL (!!!) и даже De Tomaso Pantera. Сам по себе такой винегрет — это еще полбеды. Гораздо хуже, что и награды раздаются без учета классов финишировавших машин. Представьте, что вы выступали на «Эскорте» и финишировали первым в своей «весовой категории». Ура? Фиг вам — можете начинать гонку сначала.

Впрочем, не будем зацикливаться на недостатках: самое время подробно рассказать о геймплее GT Legends. В начале игры вы получаете две простеньких машинки — Cooper Mini S и Lotus Cortina — и сразу же можете приступить к карьере или свободным заездам. К сожалению, свободой в «быстрых» гонках и не пахнет — там можно использовать только уже открытые в режиме карьеры машины, да и

Издатель	10Tacle Studios AG
Разработчик	SimBin
Издатель в России	Новый Диск
Похожесть	GTR FIA GT Серия TOCA Race Driver Grand Prix Legends
Мультиплеер	Интернет, локальная сеть
Количество дисков	Три CD
Сайт игры	www.gt-legends.com

СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ

Необходимо:
CPU 1,3 GHz, 512 Mb, 64 Mb Video
Желательно:
CPU 2 GHz, 1 Gb, 256 Mb Video



количество доступных треков можно пересчитать по пальцам одной руки. Такое минималистское начало подталкивает игрока к началу карьеры — новые трассы, деньги на новые авто и специальные «подарочные» болиды можно получить только в этом режиме.

Карьера состоит из пяти чемпионатов — с А по Е, каждый из которых содержит в среднем около пяти кубков. Кубок, в свою очередь, состоит из 2—6 заездов. Ну и, наконец, длительность заездов варьируется от пяти кругов в самом начале игры до шестидесяти (!!!) в конце. Для тех, кто не очень дружен с математикой, можем дать маленькую подсказку: для полного прохождения игры придется совершить около сотни заездов, а уж сколько кругов придется отмотать — даже и представить страшно. Да, и не забудьте о такой «увлекательной» штуке, как прохождение квалификации перед стартом!

В итоге картина вырисовывается довольно унылая и бесхитростная: карьера, прямая как корабельная сосна, тысячи кругов по скромному набору треков и чудовищное количество убитого на это дело времени.

К счастью, определенные прелести можно найти даже в таком вот нетрадиционном способе компьютерного отдыха.





Настоящий камикадзе всегда найдет себе цель.



Модели машин хороши, но лоск а-ля NFS им бы не помешал.

От маньяков и для маньяков

Первое, на что вы обратите внимание в GT Legends, — качество моделирования гоночных машин, причем это относится и к физической модели игры, и к графике. Благодаря модифицированному движку из GTR FIA и недюжинному таланту дизайнеров компании, все машины в игре выглядят просто потрясающе — как внутри, так и снаружи.

Весьма неплохо прорисованы треки, отлично выглядят визуальные эффекты. Но еще большее уважение вызывает трепетное отношение разработчиков к деталям. Водитель в кабине, например, не только синхронно с нашими действиями крутит баранку, но и вовремя жмет на педали. Разумеется, вся эта красота далеко не «бесплатна» — для того чтобы выжать из движка GT Legends по-настоящему красивую картинку, потребуется мощный компьютер и современная видеокарта.

Однако довольно быстро становится ясно, что графические прелести не идут ни в какое сравнение с качеством физической модели игры. Если вы играли в GTR FIA, то наверняка можете составить адекватное представление о возможностях физического движка GT Legends. Смейте вас заверить — разработчики из SimBin снова не подкачали. Реалистичный износ резины, возможность пробить покрышку об мусор на

трассе и случайные поломки во время заезда — все это никуда не исчезло.

Более того, разброс в характеристиках машин эпохи 60—70-х ощутимо выше, чем, к примеру, разница между современными классами GT и nGT. Сидя за рулем коротенького и юркого «Купера», просто физически ощущаешь его невероятную вертлявость. Corvette Stingray, напротив, как крейсер рассекает прямые участки трека, но в поворотах превращается в неуклюжего носорога, норовящего либо вылететь к борту, либо уйти в жуткий занос по внутреннему краю. Еще большей сосредоточенности требуют такие монстры, как De Tomaso Pantera: мощный движок и резвая реакция на движения рулем требуют ювелирного обхождения даже на старте — при перегазовке запросто можно уйти в занос прямо с места. Проще всего достичь такого эффекта при игре с клавиатуры — нажатие кнопки «вперед» равносильно мгновенному газу «в пол». Поэтому на сложности выше любительской играть в GT Legends без руля с педалями просто невозможно.

Еще больше пользы принесет руль с поддержкой Force Feedback — обратная связь (особенно при вылетах с трассы) в игре реализована на пять с плюсом, равно как и визуализация «внештатных» ситуаций — на обочине и при столкновениях машину трясет так, что немудрено и ориентировку потерять.

Не забыты владельцы игровых комплектов с педалью сцепления и даже счастливые обладатели инфракрасных трекеров, отслеживающих повороты головы, что позволяет удобно осматриваться при прохождении трассы.

Между прочим, GT Legends — одна из немногих игр, в которой управление машиной из кабины сделано едва ли не лучше, чем аркадный вид «от третьего лица»: именно из кокпита отлично ощущается скорость, особенности дорожного покрытия и другие немаловажные нюансы. Обзор, разумеется, сделан на пять: например, отлично реализованы как внутреннее, так и боковые зеркала заднего вида. Да и по звуку расположение преследователей и дистанция до них определяются просто отлично — главное, чтобы у вас была хорошая акустическая система. Великолепно обстоят дела и с другими звуковыми эффектами, а также с отлично стилизованным под семидесятые годы саундтреком (музыку, кстати, можно слушать непосредственно во время гонки). Единственный минус — самих композиций могло бы быть и побольше.



Но вот ведь парадокс: несмотря на очевидные достоинства игры, GT Legends, что называется, не цепляет. Причины, если разобраться, лежат на поверхности — настоящего духа ретро в игре нет и в помине.

Где знаменитые пилоты шестидесятых? Где достоверные ретро-трассы и вменяемые правила чемпионатов? Где хотя бы чахлые зародыши сюжета и нелинейности? Неужели предел мечтаний любого хардкорщика — тысячи кругов по десятку изученных вдоль и поперек трасс и коллекционирование всех доступных в игре машинок? Зачем такие дикие ограничения в режиме свободных заездов и, хуже того, в мультиплеере? Не открыв соответствующий болид в режиме карьеры, нельзя принять участие ни в одной онлайн-гонке, где используется эта машина.

Похоже, что личная увлеченность коллектива SimBin автогонками сыграла с ребятами злую шутку. Невозможно сделать по-настоящему интересную и тем более кассовую игру, ориентируясь исключительно на свои вкусы и пристрастия. Ибо в результате получится GT Legends — превосходная технологическая демка с сотней легендарных машин, десятком трасс и практически полным отсутствием хитрой субстанции под названием «игровая атмосфера».

Будем надеяться, что третий выстрел немецкой студии будет точно в десятку: потенциал у графического и физического движков SimBin просто огромный.

P.S. Отдельно отметим великолепную локализацию от компании «Новый Диск». Она безупречна — хотя, казалось бы, игра у нас на непростую тему и надеть ляпов в переводе проще простого. ■

РЕИГРАБЕЛЬНОСТЬ

КЛАССНЫЙ СЮЖЕТ

ОРИГИНАЛЬНОСТЬ

ЛЕГКО ОСВОИТЬ

ОПРАВДАНОСТЬ ОЖИДАНИЙ

50%

ДОЖДАЛИСЬ?

Почти безупречная с технологической точки зрения игра, абсолютно лишенная драйва и интриги. Несмотря на ряд поблажек, для новичков симулятор от SimBin по-прежнему остается неприступным орешком, а занудный режим карьеры может отпугнуть и более продвинутых игроков.

ГЕЙМПЛЕЙ

★★★★★★★ 6.0

ГРАФИКА

★★★★★★★ 8.0

ЗВУК И МУЗЫКА

★★★★★★★ 8.0

ИНТЕРФЕЙС И УПРАВЛЕНИЕ

★★★★★★★ 7.0

ЛОКАЛИЗАЦИЯ:

РЕЙТИНГ

7,5

«ИГРОМАНИИ»

Издатель

Бука

Разработчик

Targem Games

Похожесть

Bandits: Phoenix Rising

Механика

Мультиплеер

Нет

Количество дисков

Два CD

Сайт игры

www.nival.com/

exmachina_ru

СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ

НЕОБХОДИМО

CPU 2 GHz, 512 Mb, 64 Mb Video

ЖЕЛАТЕЛЬНО

CPU 3 GHz, 1 Gb, 128 Mb Video

EX MACHINA

Игорь Варнавский

Fallout в России — больше чем **Fallout**. В то время как весь цивилизованный мир успел забыть о существовании этой игры, похоронить разработчиков, развеять их пепел по ветру и распрощаться с иллюзиями относительно выхода третьей части, варвары с одной седьмой части суши пытались, что называется, сказку сделать былью. В ход шли все возможные способы: онлайн-петиции и слезные письма разработчикам, «постапокалиптические» модификации ко всему на свете, регулярные публикации в игровой прессе (один наш знакомый из компании **1С**, который по долгу службы читает все игровые журналы и сайты, утверждает, что ностальгические статьи о **Fallout** появляются не реже, чем раз в полгода) и, конечно же, «фоллауты» собственного изготовления. С ролевыми «фоллаутами» как-то не срослось (вспоминается разве что игра «Фаза: Исход», о которой в последнее время практически ничего не слышно), зато есть «фоллауты»

стратегии («Койоты» и «Карибский кризис»), как минимум один «фоллаут»-экшен (**S.T.A.L.K.E.R.: Shadow of Chernobyl** — если когда-нибудь выйдет), один «фоллаут»-квест («Ядерный титбит 2»), а теперь еще и «фоллаут» на колесах. Речь идет об **Ex Machina**, на обложке которой прямо так и написано: «*Fallout на колесах. В лучшем смысле этого слова.*»

Конец света, дубль 9803434634

Сюжет **Ex Machina** (произносится «Экс машина», а не «Экс машина») стартует на традиционной для постапокалиптических игр оптимистичной ноте. В 2011 году на поверхность голубого шарика плюхнулась летающая тарелка. Причем плюхнулась не абы где, а на Ближнем Востоке, рассаднике сионизма, терроризма, радикального исламизма и всех остальных измов. Западные державы охватывает коллективный мандраж: арабы и прежде не отличались миролю-

бием, а уж с технологиями инопланетян хорошего поведения от них ждать не приходится. Тем временем на планете начинается что-то странное: сначала птицы, а за ними и все остальные живые существа вымирают с устрашающей скоростью. Пока Запад и Восток обмениваются дипломатическими нотами и взаимными угрозами, очередь доходит и до потомков обезьян. Когда человечество оказывается одной ногой в могиле и уже приподнимает вторую, неизвестный гений создает защитные маски, благодаря которым остаткам людей удастся спастись. Выжившие приспособились к изменившемуся климату и создали новые поселения (вдали от мегаполисов, ставших коллективными могиликами). Основным средством передвижения стали тяжеловооруженные грузовики: на них удобно ездить по бездорожью, а в случае чего всегда можно дать сдачи.

Вся эта предыстория остается за кадром (если не выполнять побочные квесты и не читать



книг, вы ничего толком не узнаете), сама же игра начинается с того, что главный герой (молодой фермер), достигнув совершеннолетия, на ржавом рыдване покидает родное селение и отправляется в свободное плавание. Вернувшись через некоторое время домой, он обнаруживает, что неведомые враги сожгли родную хату (вместе с родителями) и надо бы кому-нибудь за это отомстить. Долгие поиски приведут его в итоге к тем самым инопланетянам и разгадке того, что же все-таки случилось с Землей. Главная интрига связана с масками, которые носят на лице все обитатели мира **Ex Machina**. На первых порах искренне думаешь, что под масками прячутся хоть и мутировавшие, но все-таки люди, а на самом деле...



Физическая модель машин напоминает **Carmageddon**: даже на скорости 20 км/ч грузовички подпрыгивают как кузнечики.



Запаса прочности автомобиля вполне хватает на бой с четырьмя-пятью противниками.



Хм-м... а ведь когда-то на этой машине действительно возили молоко.



В таких вот сражениях мы будем изучать правила дорожного движения!

Мир Ex Machina мало чем отличается от любого другого «постапокалипсиса». Огромные пустынные территории с разбросанными повсюду заправками и хорошо защищенными поселениями уюжат торговцы, фермеры и бандиты, которые постоянно воюют друг с другом. Самые ходовые товары — оружие, горючее и металлолом. Трофеи вываливаются из подстреленных противников и перепродаются потом в городах, а вырученные деньги идут на бензин, починку автомобиля, новые запчасти (более прочные кабины, более вместительные кузова и более мощное вооружение) и, разумеется, на покупку новых экипажей. Недостатка в трофеях никогда не бывает (на каждые полкилометра дороги встречается в среднем по три бандюгана), было бы в чем возить — большая часть награбленного просто не влезает в кузов. Квесты выдаются все в тех же городах.

Чего у Ex Machina не отнять, так это обаяния. Грузовички выглядят настолько мило, а музыка настолько приятна, что игра сразу располагает к себе. На этом фоне не обращаешь внимания даже на простенькую по нынешним временам графику — стилизация решает все.

Хронические болезни

Через два-три часа, увы, понимаешь, что Ex Machina гораздо... проще, чем она кажется поначалу. Бои похожи один на другой как две капли воды: для по-

беда нужно постоянно крутиться вокруг противника, стараясь все время быть позади него. Баланс оружия весьма условен: ракеты и пулеметы всегда в фаворе, а вот пушки почти бесполезны. Искусственный интеллект врагов и союзников исчерпывающе описывается фразой «тупой и еще тупее»: первые еще могут вести бой, но не в состоянии догнать игрока или заехать на самый заваливающий холмик, вторые в большинстве случаев не способны даже самостоятельно передвигаться по дорогам — все время застревают между деревьями, зданиями или камнями. Квесты донельзя примитивны: отвезти кого-то или что-то в определенное место, убить злодеев, терроризирующих округу/отправляющих колодцы/отбирающих у детей погремушки, проводить грузовик с ценным грузом и так далее. Противники возрождаются на одних и тех же местах с таким упорством, что доходит до смешного: доедешь до какой-нибудь точки, перебеешь всех врагов, соберешь их манатки, отвезешь в город, починишься, возвращаешься на это же самое место — а тут снова они. Торговля получилась как бы с боку припека — во всех городах продается только один вид товаров, да и тот по завышенной цене.

В сюжете зияют дыры одна больше другой: в одной из книг сказано, что после падения тарелки на Землю вымерли все живые существа, кроме людей, но деревья и трава почему-то не по-

страдали. В описании города Пешт утверждается, что это единственное место в мире, где берут плату за проезд через мост — но есть по меньшей мере еще один мост, где за проезд тоже надо платить (там деньги, правда, берут «неофициально»). На одной из локаций круглые сутки идет дождь, но вокруг на многие километры почему-то простирается пустынная местность с редкими островками леса, а грязи нет и в помине. Заехав во время вражеской атаки в город (или на заправку), а потом, покинув его, вы обнаружите всех бандитов на тех же самых местах, хотя за это время успела наступить ночь (или день).

Еще больше нареканий вызывает подача сюжета. Сколько квадратных километров бумаги потрачено на стоны о том, что российские игроделы экономят на сценаристах и озвучке, — а воз и ныне там. Диалоги оставляют желать лучшего — хотя они и не настолько убоги, как в том же «Ночном Дозоре». Озвучка выполнена «профессиональными программистами»: голоса поставлены плохо, там, где это не нужно, нагнетается пафос. Радиоэфир практически пуст, что тоже непросто: значительная часть атмосферы в подобных играх создается именно за счет болтовни по радио. Дежурные фразы «Привет!», «Как дела?» и «За что?» — не в счет. И ведь сам по себе сюжет Ex Machina достаточно неплох (в конце есть даже развилка!), но эти «мелочи» очень силь-

но портят впечатление.

А вот то, насколько быстро и стабильно работает игра, стало для нас самой настоящей неожиданностью. Хотя бы потому, что тестирование и отлов багов среди большинства российских разработчиков до сих пор считаются дурным тоном (см. «Багсары III»). Ex Machina в этом плане — без пяти минут образцово-показательный пример. Уровни грузятся быстро, тормозов нигде замечено не было, серьезных багов не обнаружено. Раздражают только непомерно долгие сохранения — секунд по десять, не меньше. В остальном же — никаких претензий. Всегда бы так.

■ ■ ■

Ex Machina явно сделана на успех, недостатков в ней выше крыши, но, несмотря на все это, мы совершенно искренне рекомендуем как минимум с ней ознакомиться. Эта игра слишком проста и бесхитростна, чтобы увлечь надолго, но на несколько часов ее «заряда» хватит с лихвой. Ну, а если все-таки втянетесь (уж больно Ex Machina обаятельная), то уж точно пройдете ее до конца.

P.S. На официальном форуме тем временем открылась тема, где высказываются предложения о том, что стоило бы добавить в аддоне. Разработчики на этот счет пока хранят молчание, но, судя по косвенным признакам (авторы говорят, что история осталась недосказанной), дополнению все-таки быть. ■

РЕИГРАБЕЛЬНОСТЬ

КЛАССНЫЙ СЮЖЕТ

ОРИГИНАЛЬНОСТЬ

ЛЕГКО ОСВОИТЬ

ОПРАВДАНОСТЬ ОЖИДАНИЙ

70%

ДОЖДАЛИСЬ?

Приятная почти во всех отношениях игра с букетом болезней, присущих большинству российских проектов. «Сгорают» Ex Machina очень быстро, но первые впечатления от нее остаются исключительно положительными.

ГЕЙМПЛЕЙ

★★★★★ 7.0

ГРАФИКА

★★★★★ 6.0

ЗВУК И МУЗЫКА

★★★★★ 7.0

ИНТЕРФЕЙС И УПРАВЛЕНИЕ

★★★★★ 7.0

РЕЙТИНГ

7.0

“ИГРОМАНИИ”

Издатель

1C

Разработчик

Акелла

Похожесть

Серия «Корсары»

Sid Meier's Pirates!

Мультиплеер

Интернет, локальная сеть

Количество дисков

Три CD

Сайт игры

www.akella.com/k3

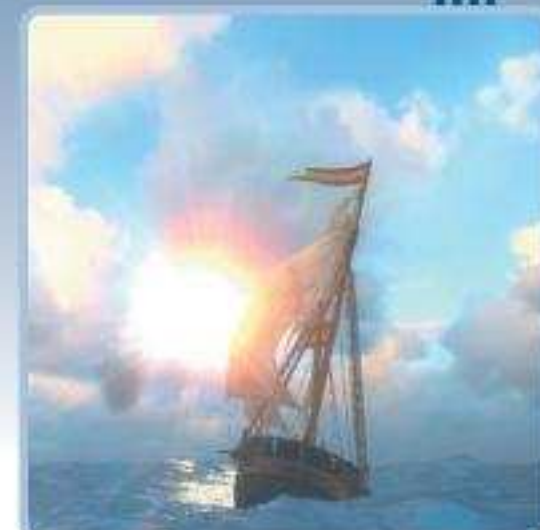
СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ

Необходимо

CPU 1,5 GHz, 256 Mb, 64 Mb Video

Желательно

CPU 2 GHz, 512 Mb, 128 Mb Video



разгорелось какое-нибудь сражение, можно подождать, пока оно закончится, а потом подобрать грузы, всплывшие на поверхность воды с утонувших судов (если, конечно, битву выиграли корабли дружественной страны).

Вся торговля ведется через магазины, квесты выдаются в таверне, в резиденции губернатора, случайными людьми на улице и все в тех же магазинах. Кроме того, все в той же таверне нанимается команда и офицеры, которых в будущем можно назначить капитанами кораблей (когда в вашем распоряжении окажется целая эскадра) и губернаторами завоеванных колоний, а также покупаются свежие

КОРСАРЫ III

Игорь Варнавский

Когда каждое десятое письмо в рубрику «Горячая линия: игры» начинается с фразы «Когда выйдут «Корсары III»...» и сразу две девушки в нашем офисе, предельно далекие от мира компьютерных игр, спрашивают, нет ли у нас лишнего диска с игрой (чего раньше никогда не случалось — кроме **Heroes of Might and Magic IV** и shareware-аркад они ни во что не играют), это что-нибудь да значит. А еще это значит, что разработчикам такой игры нужно как минимум постараться, а как максимум — оправдать доверие публики. В случае с «Корсарами III», увы, не случилось ни того, ни другого.

0 Brother, Where Art Thou?

Ни для кого не секрет, что «Корсары» сделаны по образу и подобию **Sid Meier's Pirates!** Общая идея совпадает один в один: игрок в роли капитана пиратского корабля утюжит Карибское море в поисках торговых судов,

переходит на службу то к одной, то к другой колониальной державе, выполняет задания губернаторов и т. д.

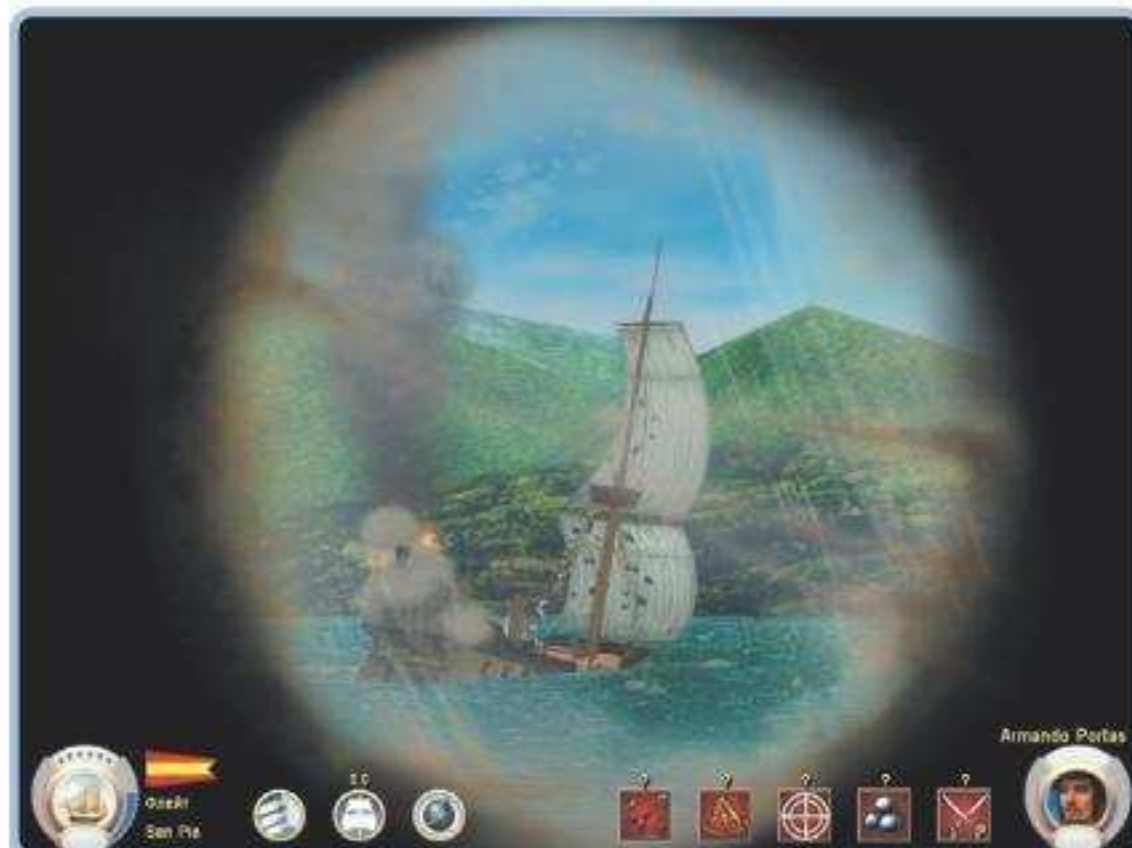
«Корсары III» от курса предшественника не отклонились ни на румб. Перед началом игры вам предстоит выбрать персонажа, нацию и задать несколько настроек, влияющих на сложность прохождения. В случае с персонажами выбирать предстоит между Блейзом и Беатрис Шарп, потомками того самого капитана Шарпа, в случае с нацией — между Англией, Францией, Испанией, Голландией и пиратами.

Взрослую жизнь пиратская недоросль начинает с одним лишь шлюпом (нет, это не шлюпка, но размеры у него все равно смешные) и небольшой командой. Много с таким «реквизитом» не навоюешь, поэтому первоочередной задачей новоявленного корсара становится корабль побольше. В ход идут все возможные средства: грабеж чужих посудин, выполнение заданий и банальная торговля.

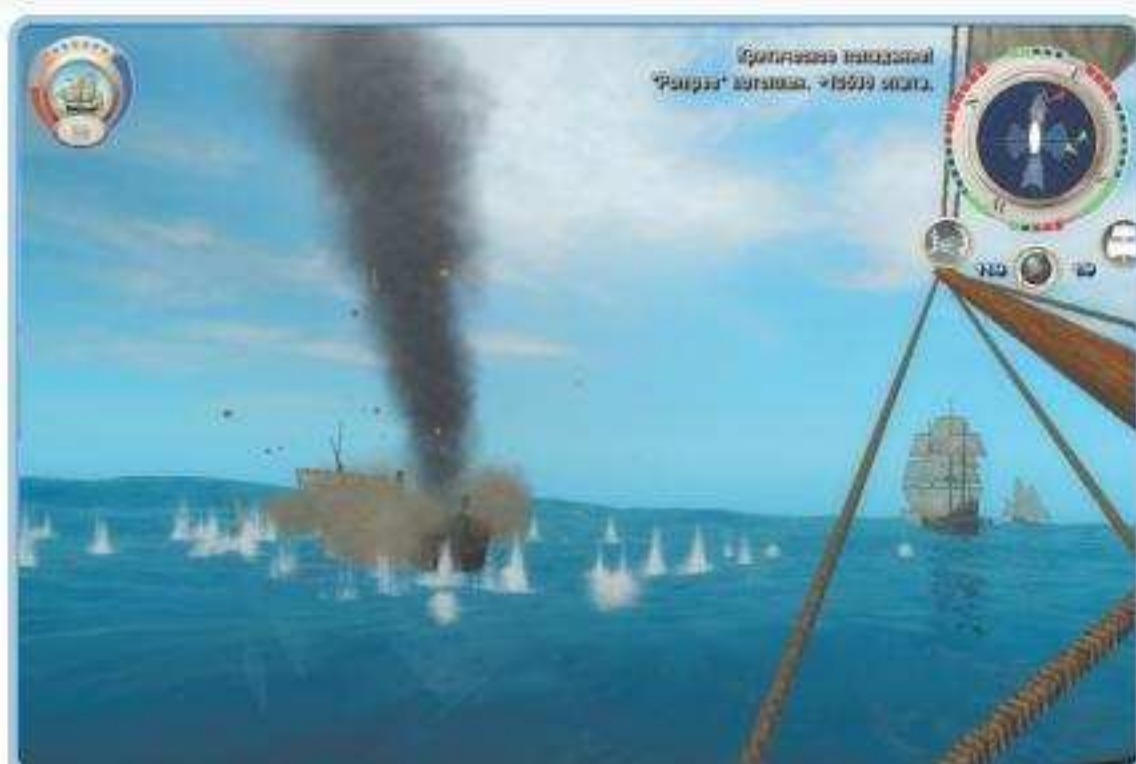
Нападать на кого ни попадя в первой трети игры не только опасно (любая морская шавка легко даст сдачи, не говоря уже о настоящих морских волках), но и просто невыгодно — большая часть стран станет враждебными, и тогда путь в их гавани будет для вас закрыт. Можно взять патент у губернатора дружественной державы и устроиться к нему «мальчиком на побегушках», но это, опять же, для больших и сильных (значительная часть квестов — это «потопи», «напади и отбери» и т. д.). Сирым же и убогим до поры до времени лучше не высовываться и заняться торговлей. Экономическая система очень нехитрая: те товары, которые производятся в одной колонии, стоят дешевле, чем в той колонии, где их не делают, — и наоборот. Соответственно, если вы закупите этот товар в колонии №1 и продадите в колонии №2, на этом можно выручить неплохую прибыль. Иногда даже приходится поработать «гиеной»: если поблизости



Как и в «Пиратах Карибского моря», самые эффектные кадры снимаются на фоне заходящего солнца.



Редкий случай, когда команда делает что-то осмысленное (на случай, если не видно, поясним — они лезут на мачту). Обычно матросы просто бестолково суетятся по палубе.



Успехи в бою премируются очками опыта, которые потом идут на прокачку параметров персонажа.

порции слухов. Особым разнообразием последние не отличаются, и большая часть представляет собой вариации двух новостей: «Пират такой-то перешел на службу к англичанам» и «Страна такая-то объявила войну стране такой-то». Верфь (еще одно здание, которое есть в каждом городе) предназначена для ремонта, модернизации и покупки/продажи кораблей. Работают тут, кстати, жуткие сквалыги: купив у вас корабль, они тут же выставят его на «витрину» по цене в два раза большей.

Простота хуже...

Игра состоит из двух неравномерных частей: долгих путешествий по морю и коротких прогулок по суше. На берегу гулять особо негде, маршрут всегда один и тот же (верфь, магазин-таверна, дворец губернатора etc). Мирные жители на попытки общения реагируют либо гробовой тишиной, либо одной-единственной шаблонной фразой, общей для жителей всех колоний. Каких-то ощутимых различий между разными нациями в игре не наблюдается: поведение у них одинаковое, задания тоже дают похожие, даже архитектура везде та же самая. Таким образом, выбор страны становится исключительно делом вкуса.

Драки на суше бывают нечасто (как правило, при захвате колоний), и, в общем-то, слава богу. Персонажи обучены четырем ударам шпагой, но назначены эти удары на четыре разных клавиши, то есть запомнить, а тем

более применять их очень и очень сложно. На приставках такой проблемы, конечно же, не возникло бы, но на клавиатуре это просто неудобно (живо еще предание о *Die by the Sword*, где для хорошего владения мечом надо было освоить весь цифровой блок клавиатуры). Вторая проблема — попадая под раздачу, герой дергается от боли и на какое-то время выходит из-под контроля. Если рядом оказался еще один (и более) противник, это грозит серьезными неприятностями. Враги будут по очереди колошматить персонажа, а вы от них не то что отбиться, даже убежать не сможете. Пистолет перезаряжается мучительно долго, так что в бою рассчитывать приходится максимум на один выстрел (пока не появятся многоствольные экземпляры).

Морские сражения значительно интереснее. В бою нужно постоянно маневрировать, следить за направлением ветра, учитывать особенности кораблей разных видов (например, суда с косыми парусами быстрее ходят против ветра) и менять тип снарядов в зависимости от ситуации. Обычные ядра универсальны, картечь хороша для уничтожения команды противника, картечь (два ядра, соединенных цепью; выстреливаются из двух пушек одновременно) быстро дырявят паруса и ломают мачты, а бомбы лучше всего подходят для разрушения корпуса. Всего этого хватает на два-три сражения, а потом... а потом, увы, становится скучно. Битвы, во-первых, затянутые (справедливости ради на-

Настоящие пираты — какие они?



Мифические пираты из книг, игр и фильмов очень далеки от своих реальных прототипов — авторы этих самых книг, игр и фильмов приукрасили многие вещи, а кое-что — выдумали сами. Вот лишь несколько фактов: ■ Вопреки распространенному мнению, на пиратских кораблях обычно царила жесткая дисциплина. За ее соблюдением следил выборный капитан, причем его власть держалась исключительно на уважении команды. Финансовыми вопросами и снабжением, в отличие от государственных и купеческих кораблей, занимался другой человек — квартирмейстер (тоже выборный).

Он же возглавлял абордажную команду во время боя.

■ Юнгами обычно становились выходцы из благородных семей, поэтому на пиратских кораблях они если и встречались, то только на тех, у которых был государственный патент. После завершения обучения им присуждали чин офицера. А те «юнги», которых мы знаем по книжкам и фильмам, на самом деле назывались «корабельными обезьянами» и выполняли самую грязную и неквалифицированную работу.

■ Попытка изнасиловать женщину наказывалась смертной казнью.

■ За трусость, утаивание части добычи или попытку бегства провинившегося пирата высаживали на необитаемом острове с бутылкой пороха, бутылкой рома, бутылкой пресной воды и заряженным пистолетом (видимо, для того, чтобы мог застрелиться от безысходности).

■ Воровство и мошенничество наказывались еще строже: за это высаживали на необитаемом острове с одним лишь заряженным пистолетом.

до сказать, что после установки патчей скорость передвижения кораблей и перезарядки пушек заметно выросли), а во-вторых, слишком упрощенные. Корабли могут лишиться мачт и потерять ход, могут взорваться и утонуть, но у них никогда не заклинит рулевой привод, с них никогда не сбежит команда на шлюпках, они никогда не утонут от пробоины ниже ватерлинии. Да и сами пробоины выглядят как плоские «наклейки».



«Корсары III» слишком похожи на первую часть и «Пиратов Карибского моря», чтобы называться полноценным сиквелом. Морские сражения просты, графика выглядит довольно обыденно (движок со времен «Пиратов Карибского моря» изменился мало), поединки на шпагах откоро-

венно корявы. Это неплохая игра, но если вы видели другие проекты «Акеллы» из «флибустьерской» линейки или тех же *Sid Meier's Pirates!*, то почти ничего нового для себя не откроете.

P. S. Издатели выпустили игру в совершенно неотлаженном виде, поэтому без патчей играть почти невозможно. На момент сдачи этой статьи был доступен уже третий по счету патч, но даже с ним «Корсары III» еще очень далеки от законченного состояния. Игра по-прежнему вылетает в Windows без всякой причины, а диалоги наводят все тот же священный ужас (такое ощущение, что мы имеем дело с машинным переводом с английского). В общем, финальный балл в этой рецензии поставлен исключительно с расчетом на то, что все серьезные и не очень баги «Корсаров» будут исправлены в самое ближайшее время. ■

РЕИГРАБЕЛЬНОСТЬ

КЛАССНЫЙ СЮЖЕТ

ОРИГИНАЛЬНОСТЬ

ЛЕГКО ОСВОИТЬ

ОПРАВДАНОСТЬ ОЖИДАНИЙ

70%

ДОЖДАЛИСЬ?

«Корсары III» на самом деле надо было назвать «Корсарам 2,5» или «Пиратами Карибского моря 1,5». На что ушли несколько лет разработки, немного непонятно.

ГЕЙМПЛЕЙ

★★★★★ 7.0

ГРАФИКА

★★★★★ 7.0

ЗВУК И МУЗЫКА

★★★★★ 7.0

ИНТЕРФЕЙС И УПРАВЛЕНИЕ

★★★★★ 7.0

РЕЙТИНГ

7.0

«ИГРОМАНИИ»

HARRY POTTER

AND THE GOBLET OF FIRE



Вообще тенденция не может не радовать: сначала «Хроники Нарнии», теперь вот **Harry Potter and the Goblet of Fire**... Буквально за один месяц в нашей индустрии вдруг появились сразу две игры «для семейного пользования», которые являются не усредненной мерзости экшенами (как это обычно бывает), а вполне себе серьезными и качественными продуктами. Очень похоже на то, что до продюсеров и маркетологов убекорпораций вроде EA наконец-то дошло, что делать игры «для детей» нужно исключительно хорошо. Это взрослым в какой-то степени все равно, а дети... Дети — они совсем другие. Если подsunуть им под елку какой-нибудь средней паршивости «детский квест» — можно легко заработать кровного врага на всю оставшуюся жизнь.

Переходный возраст

Harry Potter and the Goblet of Fire — совсем другое дело. Эта игра как будто специально создана для того, чтобы ее заво-
ра-

живали в хрустящую обертку, прятали под елкой, а сразу после курантов и новогодней телеги Владимира Владимировича о том, как наша страна идет четком курсом экономических реформ, доставали из коробки и мчались к компьютеру. В общем, если вы еще не поняли — получив такой подарок, дети ничуть не обидятся и даже будут от The Goblet of Fire в полном восторге. Некоторые взрослые, впрочем, тоже.

Сейчас объясним, почему. Новая серия Harry Potter сделана по всем главным канонам «правильных» фанатских игр (для примера см. **LEGO Star Wars**), поэтому если вам знакомы слова вроде «Хогвартс», «Дамблдор» и «Гермиона», то вы определенно найдете в The Goblet of Fire много чего интересного.

На первый взгляд геймплей — типичная платформенная аркада: бегаем по уровням, являем заклинаниями пчел-переростков — в общем, все стандартно. Однако встречаются в нем и некоторые любопытные находки. На-

чать хотя бы с того, что главных героев у нас аж трое — сам Гарри Поттер и его друзья Рон и Гермиона. Во время беготни по различным уровням вы сможете управлять только кем-то одним, остальные же будут послушно плестись за спиной. Зачем они нужны? А вот затем, чтобы вовремя помогать вам в трудных ситуациях. Скажем, пока вы при помощи особой магии удерживаете в воздухе ящерку-переростка, ваши друзья отчаянно выбивают из нее перья при помощи боевых заклинаний. Собственно, на активном и своевременном взаимодействии трех главных персонажей и держится практически весь местный геймплей.

Как и в любой истинной платформенной аркаде, в The Goblet of Fire не обошлось без всевозможных «собираательств». Убивая на уровнях всевозможных жучков-паучков, из их тушек можно извлечь такую полезную штуку, как волшебные бобы, которые, в свою очередь, — обменивать в специальном магазине на коллекционные карты-апгрейды. Эти самые карты прибавляют мощности заклинаниям, увеличивают здоровье... ну, вы, в общем, поняли.

Из откровенных неудач стоит особо отметить только одну — графика The Goblet of Fire, увы, дико отстает от всех современных стандартов. Мало того что игра явно обделена такими достижениями прогресса, как антиалиазинг или текстуры высоких разрешений, так она ко всему прочему запускается всего в одном-единственном фиксированном разрешении 800x600 (и это в нашем-то веке!). Общее графическое несовершенство, конечно, несколько искупается толковой физикой и весьма качественными спецэффектами, но, если честно, — несильно.



Атмосфера The Goblet of Fire получилась мрачнее и жутче всех предыдущих «Гарри Поттер»-игр вместе взятых.

- Издатель: Electronic Arts
- Разработчик: Electronic Arts
- Похожесть: Серия Harry Potter
- Мультиплеер: Двое за одним компьютером
- Количество дисков: Один DVD
- Сайт игры: <http://harrypotter.ea.com/hpgof>

СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ

Необходимо:
CPU 1GHz, 256 Mb, 32 Mb Video
Желательно:
CPU 2GHz, 512 Mb, 128 Mb Video



В конце, разумеется, нужно добавить еще и нашу классическую присказку (читай — отмазку) о том, что, мол, The Goblet of Fire наверняка придется по вкусу поклонникам Гарри Поттера вообще и одноименного фильма в частности, а всем остальным лучше держаться от этой игры подальше, но...

Но тут видите ли в чем дело: этим самым «всем остальным» лучше действительно держаться подальше от Harry Potter, тогда как поклонникам она просто обязательна к приобретению (уж поверьте, я — поклонник). Поставив себе целью пройти все уровни, собрать все волшебные бобы и щиты, а также отловить всех шоколадных лягушек, вы рано или поздно настолько втянетесь в процесс, что всякие мелочи вроде устаревшей графики и неудобного управления будут глубоко до одного места.

В общем, если вам небезразлично все то, что связано с культурологическим феноменом юного очкастого волшебника, обязательно попробуйте пройти хотя бы пару уровней The Goblet of Fire. А там — глядишь — втянетесь и проведете за этой игрой уж точно не пару весьма нескучных вечеров. ■

РЕИГРАБЕЛЬНОСТЬ

КЛАССНЫЙ СЮЖЕТ

ОРИГИНАЛЬНОСТЬ

ЛЕГКО ОСВОИТЬ

ОПРАВДАНОСТЬ ОЖИДАНИЙ

80%

ДОЖДАЛИСЬ?

Однозначно лучшая игра о Гарри Поттере из всех когда-либо выходивших на свет. В целом, конечно, довольно средняя платформенная аркада, но всем поклонникам одноименных книг и фильмов — просто обязательна к приобретению. Кроме шуток.

ГЕЙМПЛЕЙ

★★★★★★ 7.0

ГРАФИКА

★★★★★ 6.0

ЗВУК И МУЗЫКА

★★★★★★ 8.0

ИНТЕРФЕЙС И УПРАВЛЕНИЕ

★★★★★ 6.0

РЕЙТИНГ

6,5

“ИГРОМАНИИ”

Похождения Бярда

"Это по-настоящему смешная игра,
 с большим мешком небородатого
 рукотворного юмора на плечах"



PC игры 8/2005



© inXile entertainment, 2005. Все права защищены. The Bard's Tale является охраняемым товарным знаком inXile entertainment, а также используемым по лицензии охраняемым товарным знаком Electronic Arts Inc. inXile entertainment и эмблема inXile являются охраняемыми товарными знаками inXile entertainment. Используется игровой движок, лицензированный Snowblind Studios. © Snowblind Studios Inc., 2000-2004. Все права защищены.
 © Перевод на русский язык ООО «Логрус», 2005.
 © 2005 ЗАО «1С». Все права защищены.

BATTLEFIELD

SPECIAL FORCES



Громко заявив о себе три с лишним года назад, серия **Battlefield**, буквально в считанные месяцы растолкала могучими локтями всех конкурентов и единолично заняла Олимп многопользовательских сетевых экшенов. Ни смелым немцам с их оригинальным, но совершенно неиграбельным проектом **Soldner: Secret Wars**, ни закаленным ветеранам-игроделам из **NovaLogic**, предложившим миру **Joint Ops**, ни даже **Sony Online Entertainment** с мощнейшим **PlanetSide** – не удалось поколебать позиции лидера (нет-нет, вы только не подумайте ничего плохого – тот же **PlanetSide** потрясающе успешен. Но до, например, **Battlefield 2** ему как до Китая на карачках).

Разумеется, добившись столь потрясающего успеха, тандем **Electronic Arts/Digital Illusions** занялся очень простой вещью – производством дополнений/расширений/увеличений и прочего добра из серии «а сейчас вы заплатите нам еще немного денег». Самый свежий пример – **Battlefield 2: Special Forces**. Все те же щц – но только теперь про спецназ!

Аддон специального назначения

Итак, что же нас ждет в **Battlefield 2: Special Forces**? О-о, классический набор для убаживания любого фаната – немножко новых карт, немножко новых стволов, немножко новых возможностей. Признаемся с ходу, что в этот раз получилось не просто «немножко», а, пожалуй, «совсем немножко» – тот же **Battlefield 1942: Secret Weapons of WWII** во времена своей молодости предлагал игрокам куда больший список радостей. С другой стороны, **Special Forces** берет не числом, но качеством.

Итак, основа аддона – это восемь новых карт. Они очень хороши как «технически» (красивые, заразы – правда, расплачиваться за это приходится возросшими в очередной раз системными требованиями), так и «логически» (продуманные, аккуратные и сбалансированные – играть на таких удивительно приятно). Отличительная особенность почти всех карт – то, что они ориентированы, в первую очередь, на городской бой.

На любой из них игроки столкнутся с огромным количеством закрытых помещений – и это сильно влияет на тактику и стиль игры.

Второе важное нововведение – «ночные миссии». На них, разумеется, почти ничего не видно, поэтому приходится использовать прибор ночного видения. Занятие это, надо сказать, не для слабонервных. Во-первых, аккумуляторы в нашем чудо-устройстве садятся быстрее, чем советские батарейки, установленные в советские же игрушки. Поэтому приходится постоянно следить за уровнем заряда. Во-вторых, картинка, как и полагается, неидеальна – любое ярко освещенное место моментально «слепит» прибор. А источники света в этой игре, к сожалению, уничтожать нельзя – хотя подобная возможность была бы очень уместна.

Кроме прибора ночного видения на свою горе-голову можно напялить и противогаз – очень, знаете ли, помогает, если противник вздумает воспользоваться газовыми гранатами.

Остальная экипировка также соответствует названию игры. Так



Казахстан, спецназ, ракета ...



- Издатель: Electronic Arts
- Разработчик: Digital Illusions
- Похожесть: Battlefield 2
- Мультиплеер: Интернет, локальная сеть
- Количество дисков: Один DVD

СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ

Необходимо:
CPU 1.7 GHz, 512 Mb, 128 Mb Video
Желательно:
CPU 3.4 GHz, 2 Gb, 256 Mb Video



Так и хочется написать: «сегодня в Багдаде был обстрелян очередной патрульный «Хаммер».

как в главных ролях у нас выступают спецподразделения всех мастей и ориентаций (патриоты с радостью отметят, что одной из шести противоборствующих сторон являются русские), то и оснащены они подобающим образом. Особо стоит отметить «кошки» и арбалеты, с помощью которых можно лазать по стенам и даже перебираться с крыши на крышу. Кардинально поменялся и парк доступной техники: вместо танков и бронетранспортеров у нас теперь легкие аквабайки, квадроциклы и впечатляющие багги, на которые смонтированы аж три пулемета сразу. Кататься на них – одно сплошное удовольствие.



Итак, «спецназ» сработал в свойственном ему стиле – аккуратно и практически незаметно. Нигде не рушились устои серии, не совершались громкие революции и т. п. – аддон получился классическим. Несколько новых карт, интересный арсенал, заметно изменившийся геймплей – большего фанатам пока и не надо. Ну а когда настанет время, то можете быть уверены – разработчики мигом выкатят новую часть замечательного сериала. ■

РЕИГРАБЕЛЬНОСТЬ

КЛАССНЫЙ СЮЖЕТ

ОРИГИНАЛЬНОСТЬ

ЛЕГКО ОСВОИТЬ

ОПРАВДАННОСТЬ ОЖИДАНИЙ

ДОЖДАЛИСЬ?

Аддон специального назначения к супер-популярному многопользовательскому экшену: статный, крепкий, со множеством интересных «вкусностей».

ГЕЙМПЛЕЙ

★★★★★★★ 8.0

ГРАФИКА

★★★★★★★ 8.0

ЗВУК И МУЗЫКА

★★★★★★★ 7.0

ИНТЕРФЕЙС И УПРАВЛЕНИЕ

★★★★★★★ 8.0

РЕЙТИНГ
8.0

«ИГРОМАНИИ»

EVIL DAYS OF LUCKLESS JOHN

СОПРОВАТИТЬ КУШ



В 1935 году в Нью-Йорке не было более жалкого существа, чем наш герой. Невезение - его второе имя. Даже доставшееся в наследство казино он получает вкуче с ворохом проблем. Мафиозный босс, контролирующий игровой бизнес на всем побережье, не может смириться с тем, что рядовой неудачник стал владельцем прибыльного игорного дома. Не откладывая дело в долгий ящик, мафия прибирает казино к рукам. Чтобы вернуть принадлежащую по закону собственность, нашему герою придется пройти через канализацию, кладбище и даже подземное царство Аида. И это лишь малая часть его злоключений...

★ Угарная смесь экшена, файтинга, пародийного квеста и веселый нелинейный сюжет не дадут Вам заскучать ни на минуту

★ Более 15 видеороликов, созданных в лучших традициях современных комических мультфильмов

★ Полностью трехмерная графика, стилизованная под комиксы

★ Оригинальные персонажи, отличающиеся не только внешним видом, но и мимикой: 26 NPC, каждый из которых играет в сюжете определенную роль

★ Около 30 различных локаций



М. видео

ВИДЕОЛЕНА

Розничная продажа в магазинах фирмы "СОЮЗ", "М. Видео" и "ВидеоЛена"

Все права защищены. Нелегальное копирование преследуется.
 Тех. поддержка: (095) 363-4612, E-mail: - support@akella.com
 Игры с доставкой www.cdgames.ru Оптовая продажа: (095)363-4614
 представитель на Украине - "Мультитрейд" www.multitrade.com.ua



Акелла

АЛЬФА: АНТИТЕРРОР МУЖСКАЯ РАБОТА



Каждый боец приходит в «Альфу» своим путем. Вы удивитесь, но даже сегодня, когда матери всеми силами «отмазывают» сыновей от армии, легендарное спецподразделение не испытывает недостатка в кандидатах: ежегодно «отсматривается» более тысячи человек, из которых на службу попадает максимум пять. Огромное количество ребят приходит из пограничников, есть бывшие опера ФСБ, сотрудники МВД, армейские, выпускники военных кафедр и т. д. Приветствуется в «Альфе» и «покровительство»: здесь знают, что если один из ветеранов подразделения приводит своего протеже, то значит, на него стоит обратить внимание.

Ну а нам, главному герою игры **«Альфа: Антитеррор — Мужская работа»**, предстоит пройти, пожалуй, самую сложную из всех дорог, что ведут в «Альфу».

Долгая дорога через горы...

Наша судьба в оригинальной **«Альфе: Антитеррор»** была проста — с первой же миссии мы оказывались в числе бойцов легендарного спецподразделения. «Мужская работа» в этом плане намного жестче: вместо матерого и уверенного в себе спецназовца мы в начале игры видим обычного лейтенанта, которого после выпуска из военного вуза волею судьбы занесло в Чечню образца 2000 года. «Альфа» будет только в самом конце игры, пока же мы — простой пехотинец.

Рассказывая о пути нашего бойца, обязательно стоит отметить отменную подачу сюжета: в компании **«МиСТ ленд — ЮГ»** наконец освоили мастерство со-

здания скриптовых роликов, которые очень помогают вжиться в характер героя. Вот сцена написания письма родителям: «Мама, папа, я на месте, все в порядке, здесь жуткий бардак, пытаюсь добраться до своих». Вот маленький УАЗик, который в одиночку, «на дурака», мчит в расположение какой-то части. Небольшой поселок. Обстрел. Взрыв. Машина оказывается на обочине. Вокруг — десятки врагов. Разумеется, приходится отбиваться.

Ветеран оригинальной «Альфы» в этой ситуации наверняка посчитает, что полагаться предстоит исключительно на собственные силы, — и будет неправ. Создавая «Мужскую работу», сотрудники «МиСТ ленд» явно опирались на свои предыдущие проекты: **«Код доступа: РАЙ»** и **«Власть закона»**. Большинство миссий игры выполнено в похожем ключе: далеко не все зависит от нас — нашлось место и неожиданным поворотам. Так, во время одной из крупных операций на связь могут выйти «соседи», которые доложат, что их командир погиб и что руководить испуганными бойцами теперь предстоит нам. Подобный подход радует — задания уже не так предсказуемы, как прежде, и проходить их намного интереснее.

Изменился и геймплей. Разработчики решили не повторять своих прошлых ошибок и позволили игроку сохраняться во время миссий. Платить за это, правда, надо командными очками, которые тратятся и на покупку оружия с экипировкой, — следовательно, особо не разгуляешься. Переборщишь с сохранениями — и бойцы будут ходить голодранцами. Впрочем, нововведе-

ние радует даже в таком качестве: если раньше из-за банальной ошибки целиком приходилось переигрывать сложнейшую миссию, то теперь все-таки можно подстраховаться в наиболее сложных местах.

На протяжении не такой уж и короткой кампании игроку предстоит пройти через всю Чечню, выполняя простые и узнаваемые задания: прикрытие колонн, зачистки, прорывы из засад и так далее. Не обошлось и без новых возможностей. Так, лучше стала боевая система. Игрок, как и прежде, планирует действия своего подразделения на ближайшие двадцать секунд, но во время этих самых секунд его ждет куда меньше сюрпризов: бойцы стали намного более умными, научились выглядывать из-за углов и отлично «чувствовать» карты. Кроме того, появились наводчики артиллерии и минометов, которые в некоторых миссиях «дают прикурить» врагу.



Молодцы-в-касках охраняют артнаводчика. И правильно делают — в «Мужской работе» точный залп артиллерии способен отправить на тот свет немало врагов.

- Издатель
Game Factory Interactive
- Разработчик
МиСТ ленд — ЮГ
- Похожесть
Альфа: Антитеррор
- Мультиплеер
Интернет, локальная сеть
- Количество дисков
Один DVD
- Сайт игры
www.alfaantiterror.ru

СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ

Необходимо:
CPU 1 GHz, 256 Mb, 64 Mb Video
Желательно:
CPU 2,8 GHz, 512 Mb, 128 Mb Video



«Мужская работа» оставляет очень странные впечатления. С одной стороны, это классический аддон, который взял все лучшее из оригинальной игры и дополнил оригинальным сюжетом и некоторыми новыми возможностями. С другой стороны, «Мужскую работу» воспринимаешь в первую очередь как шаг ко второй части «Альфы». К игре, которая будет совершенно не похожа на своих предшественниц и покажет нам совсем другие будни легендарного спецподразделения. ■

РЕИГРАБЕЛЬНОСТЬ

КЛАССНЫЙ СЮЖЕТ

ОРИГИНАЛЬНОСТЬ

ЛЕГКО ОСВОИТЬ

ОПРАВДАНОСТЬ ОЖИДАНИЙ

106

90%

ДОЖДАЛИСЬ?

Хотите попасть в «Альфу»? Что ж, тогда вам придется заняться «Мужской работой»: гонять террористов по Чечне, командовать пехотой и регулярно совершать пусть и маленькие, но подвиги.

ГЕЙМПЛЕЙ

★★★★★★★★ 8.0

ГРАФИКА

★★★★★★★★ 7.0

ЗВУК И МУЗЫКА

★★★★★★★★ 8.0

ИНТЕРФЕЙС И УПРАВЛЕНИЕ

★★★★★★★★ 7.0

РЕЙТИНГ

7,5

«ИГРОМАНИИ»



Дайте две.



snowball.ru
ураганные боевики

NOVALOGIC
www.novalogic.ru

DELTA FORCE®
ПЕРВАЯ КРОВЬ

Фирма «1С»: 123056 Москва, а/я 64. Отдел продаж: ул. Селезневская, 21. Тел.: (095) 737-9257 Факс: (095) 281-4407. Линия консультаций: (095) 288-9901, hotline@1c.ru, games.1c.ru, 1c@1c.ru. NovaLogic, NovaWorld и соответствующие графические изображения на территории РФ являются зарегистрированными товарными знаками NovaLogic, Inc. Все права защищены.

ПАЦАНЫ

НЕ ПЛАЧУТ



В последнее время рынок заполнили фильмы и компьютерные игры о «пацанах», причем далеко не идеального качества. Как хотите, но это уже пахнет спекуляцией. «Долой бандитизм!» — скандируют массы, у которых бесконечные эпопеи с участием братков, «бригадиров» и прочих нереальных пацанов уже вызывают неприятный рефлекс.

Но тема не исчерпала себя окончательно. Полюбуйтесь, как свежая струя креативности размывает все границы и расстояния: братья поляки снимают замечательную ленту «Пацаны не плачут», студия L'Art создает по ее мотивам смешную до колик экшен-приключение, а отечественная компания «Руссобит-М» ее локализует и публикует на родине, где с организованной и не очень преступностью знакомы не понаслышке.

Мафия бессмертна

Можно не любить «пацанскую тему» и не смотреть вышеупомянутый фильм. Более того, можно не любить квесты

вообще, а к отечественным локализаторам относиться с предубеждением. Однако, как ни вертись, а познакомиться с творением польских товарищей придется, поскольку игра — замечательная! Смотреть фильм, кстати, и вправду не обязательно — все понятно и без него (хотя если будет время, то все-таки гляньте — интересная и необычная картина в лучших традициях польского кинематографа. — Прим. ред.).

Игра повествует об уморительных приключениях двух балбесов-гангстеров — Фреда и Груши, которые, как пишет аннотация, «однажды попали». И придется нашим балбесам вступить в нешуточную схватку с мировым злом в лице Бородатого Мужика — этот подлец вздумал похитить исключительно важный для мироздания артефакт.

Несмотря на гангстерскую тему и красноречивое «детям до шестнадцати», все это нисколько не напрягает. Высокопарные эстеты могут быть спокойны — юмор в игре достаточно тонок и редко скатывается

до гэгов в стиле негритянских комедий, а ненормативная лексика используется к месту и, что самое главное, не корбит слух. Отдельное слово нужно сказать о локализации: она выполнена очень и очень хорошо. Перевод квеста, тем более юмористического, — сложная задача, но в «Руссобите» с ней справились на пять с плюсом: подбор голосов, актерская игра, собственно текст — придраться не к чему.

Сам квест производит впечатление добротной, очень кропотливой работы. Видно, что «Пацанов» делали с любовью. Местные загадки могут вызвать затруднение даже у матерых профи. Вы почти не встретите здесь курьерских побегушек в стиле «подай-принеси». Даже локации здесь дышат нежной авторской любовью: они нарисованы акварелью и карандашом, а затем немного доработаны на компьютере. Выглядит очень приятно и как-то по-родному.

Добавьте сюда множество анимированных деталей (светлячки кружатся над травой, сгущается туман и т. д.), хорошую музыку, выразительную анимацию персонажей — и вы получите не квест, а конфетку.

Но главная причина, по которой хочешь играть в «Пацанов», — это, повторимся, великолепный юмор. Оставьте снобизм и получайте удовольствие. Фред и Груша отпускают шутки по любому поводу, не забывая поострить над разработчиками и квестовыми штампами. Персонажи, созданные польскими панями, просто уморительны. Каждого второго хочется вынуть из игры, протереть и поставить в рамочку — настолько колоритными и смешными они получились.

И в очередной раз похвалим



У каждого пацана должна быть своя пацанская тачка.

РЕИГРАБЕЛЬНОСТЬ

КЛАССНЫЙ СЮЖЕТ

ОРИГИНАЛЬНОСТЬ

ЛЕГКО ОСВОИТЬ

ОПРАВДАНОСТЬ ОЖИДАНИЙ

80%

ДОЖДАЛИСЬ?

Очень талантливый и смешной квест, что весьма редко в последнее время. Даже если не смотрели оригинальный фильм — ничего страшного, свой вагон и маленькую тележку удовольствия вы обязательно получите.

ГЕЙМПЛЕЙ

★★★★★★ 8.0

ГРАФИКА

★★★★★★ 7.0

ЗВУК И МУЗЫКА

★★★★★★ 7.0

ИНТЕРФЕЙС И УПРАВЛЕНИЕ

★★★★★★ 7.0

ЛОКАЛИЗАЦИЯ: 😊 😊 😊

Издатель

L'Art

Разработчик

L'Art

Издатель в России

Руссобит-М

Локализация

Руссобит-М

Похожесть

Петя и Василий Иванович спасают Галактику

Мультиплеер

Нет

Количество дисков

Один CD

Сайт игры

<http://russobit-m.ru/rus/games/pacany>

СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ

Необходимо:

CPU 650 MHz, 256 Mb, 32 Mb Video

Желательно:

CPU 1 GHz, 512 Mb, 64 Mb Video



переводчиков. Оригинальные перлы переданы очень бережно. Вообще, единственный недостаток, в котором можно уличить отечественную студию, — актер, озвучивавший Фреда, иногда переигрывает.

■ ■ ■

Есть в «Пацанах» недостатки и покрупнее. В частности, квестовая логика иногда хромает, а бесконечные шутки Фреда над пиксель-хантингом могут кому-нибудь надоесть. Но это, как вы понимаете, лишь придирки. В целом же получилась положительная игра — веселая, милая и, несмотря на специфическую тему, очень добрая. ■

РЕЙТИНГ

7,5

“ИГРОМАНИИ”

СОВЕРШЕННЫЕ
УБИЙЦЫ

Акелла

GENE TROOPERS



В новой войне, бушующей во вселенной, самыми опасными войсками стали отряды генетических воинов. Наделенные сверхчеловеческими способностями, бойцы захватывают подходящих существ и превращают их в совершенных убийц. Главный герой узнал об охотниках за генами, лишь потеряв в результате чудовищного эксперимента свое тело и став одним из них. В довершение всего, у него отнимают единственного дорогого человека – родную дочь. Переполненный жадой мести, герой поворачивает вложенное в его руки оружие против своих создателей.



CAULDRON



PLAYLOGIC®
game publisher & developer



ОСОБЕННОСТИ ИГРЫ

- Шесть различных миров, населенных уникальными расами, каждая из которых обладает собственными обычаями и технологиями
- Огромный выбор вооружения и боевой техники
- Совместные боевые действия с союзниками
- Наличие режима замедления времени
- Нелинейный сюжет, развитие которого зависит от действий и поступков игрока
- Несколько типов многопользовательской игры
- Новаторская система развития навыков персонажа



СОЮЗ

М.Видео

ВИДЕОЛЕНДА

Розничная продажа в магазинах фирмы "СОЮЗ", "М-Видео" и "ВидеоЛенда"

Все права защищены. Нелегальное копирование преследуется.
Тех. поддержка: (095) 363-4612, E-mail: - support@akella.com
Игры с доставкой www.cdgames.ru Оптовая продажа: (095)363-4614
представитель на Украине - "Мультитрейд" www.multitrade.com.ua

© 2005 "Akella"
© 2005 "Cauldron"



Акелла

ЗВЕЗДНОЕ НАСЛЕДИЕ



«Звездное наследие» — ремейк одноименного квеста, вышедшего на легендарном компьютере ZX-Spectrum аж десять лет назад. В этом году создатели игры, компания **Step Creative Group**, решили отметить юбилей детища и открыть своим обновленным хитом целую космическую оперу: подчеркивается, что, делая «Звездное наследие», разработчики уже мысленно бороздили просторы продолжения. Смелая завязка!

Планета контрастов

Вот уже двести лет люди находятся под гнетом артангов. Лишь горстка повстанцев из последних сил сопротивляется космическому геноциду и порабощению, ведя против своих врагов партизанскую войну. Вы — один из этих смельчаков. Во время очередной операции ваш звездолет подстреливает артангский патруль, и догорающий, но гордый корабль совершает аварийную посадку на неизвестной планете. Кругом ни души, дикая природа, а чудом выживший бор-

товой компьютер отказывается опознать загадочное небесное тело, на котором вам посчастливилось оказаться...

Тут, вероятно, фанаты антикварных развлечений пустят горькую слезу, а мы же доставим из «бардачка» стимулятор и пойдем изучать неведомые миры. Благо их разработчики припасли достаточно: в игре аж две сотни экранов живой и не очень природы а-ля **Myst**. Более того, вид любого экрана меняется в зависимости от времени суток.

Кроме современной графики в ремейке появилась и боевая система. Правда, в условиях квестового «первого лица» она выглядит малость примитивно: весь процесс осуществляется двумя кнопками (блок-удар) и требует от игрока скорее терпения, чем хорошей реакции. Но в качестве своеобразной разминки между квестовыми похождениями вполне годится.

Наконец, главная особенность «Звездного наследия» — нелинейность. Большинство задач можно решить несколькими

способами, что скажется на дальнейшем развитии сюжета. Правда, пресловутая реиграбельность от этого повышается не очень сильно. Почему? Тут мы плавно переходим к недостаткам.

Вы будете смеяться, но современная графика и звук даже повредили «Звездному наследию» — на ZX-Spectrum игра чувствовала себя гораздо лучше. Рисовать навороченные «задники», приделывать к получившемуся не менее крутой звук Dolby Surround — совершенно не обязательно. Дело в том, что на атмосферу «Звездного наследия» все эти финтифлюшки никак не влияют. Это сложно описать словами, нужно просто запустить игру и смотреть.

Стоит отметить, что добрая половина локаций выглядит откровенно слабо, радуют лишь отдельные пейзажи. Невольно спрашиваешь себя: а зачем было распылять бесценные ресурсы? Может, стоило нарисовать для каждой локации один экран, но сделать это добросовестно, а не заменять в спешке пламенеющий закат на таинственный лунный серп, выбирая при этом не лучшее сочетание красок?

Местами раздражает и геймплей. Игрока зачем-то держат в ежовых рукавицах: индикатор здоровья с завидной скоростью опустошается, и для того чтобы его пополнить, приходится спать. Естественно, не все локации одинаково полезны: заснешь где-нибудь у обочины — повяжут артанги; прикорнешь рядом с инопланетным кустиком — а он, проклятый, тебя во сне задушит и высосет кровь. Придется пулей мчаться вперед, решая все новые и новые задачи, которые, увы, далеко не всегда отличаются логичностью и интересностью. Плюс разработчики

- Издатель: 1С
- Разработчик: Step Creative Group
- Похожесть: Серия Myst
- Мультиплеер: Нет
- Количество дисков: Два CD
- Сайт игры: www.stepgames.ru/projects.php?id=1

СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ

Необходимо:
CPU 1 GHz, 512 Mb, 64 Mb Video
Желательно:
CPU 2,4 GHz, 1 Gb, 64 Mb Video



питают удивительную страсть к визитным карточкам, запискам, обрывкам бумажек, что временами начинает раздражать.

Ну и финальная порция дегтя: игра банально плохо написана. Баги встречаются даже в главном меню, а некоторые локации загружаются чуть ли не по полторы минуты — согласитесь, непростительный изъян для квеста. Тем более квеста, где главный герой умирает каждые пять минут.



Но в целом «Звездное наследие» — далеко не провальная игра. Да, по нынешним меркам она выглядит немного примитивно, но не забывайте, что разработчики делали ремейк, ориентируясь в работе на свой же проект десятилетней давности. Будем надеяться, что в следующей части, избавившись от этих «оков», они порадуют нас куда более интересным геймплеем. ■



В тутошнем будущем нашлось место и для таких вот любителей почитать вечером. Удивительно и приятно.

РЕИГРАБЕЛЬНОСТЬ

КЛАССНЫЙ СЮЖЕТ

ОРИГИНАЛЬНОСТЬ

ЛЕГКО ОСВОИТЬ

ОПРАВДАНОСТЬ ОЖИДАНИЙ

ДОЖДАЛИСЬ?

Игра, которая попала в классическую для всех ремейков ловушку: да, в ней витает дух ностальгии, но он, увы, не всегда подкреплен достойным геймплеем.

ГЕЙМПЛЕЙ

★★★★★ 7.0

ГРАФИКА

★★★★★ 7.0

ЗВУК И МУЗЫКА

★★★★★ 7.0

ИНТЕРФЕЙС И УПРАВЛЕНИЕ

★★★★★ 6.0

РЕЙТИНГ

7.0

“ИГРОМАНИИ”

AGE of EMPIRES III



*«Возникает ощущение, что Ensemble Studios
делает игру, совершенную во всем».*
РС ИГРЫ

*«Никогда еще трехмерная стратегия не выглядела
столь сногшибательно».*
ИГРОМАНИЯ

«На небосклоне RTS зажегся Новый Свет».
СТРАНА ИГР

Microsoft
game studios

ENSEMBLE
STUDIOS



ВЕЧЕРА НА ХУТОРЕ БЛИЗ ДИКАНЬКИ



Любите ли вы рождественские сказки, как любим их мы? А к рассказам Николая Васильевича Гоголя как относитесь? Читали? Нет? Если школьная программа прошла мимо вас — не упустите шанс, команда **Step Creative Group** приготовила к Новому году квест «Вечера на хуторе близ Диканьки» по одноименному произведению классика. И вечером скоротаете, и к литературному наследству прикоснетесь.

Ночь перед Рождеством

Только прикасайтесь осторожно, поскольку сюжет Николая Васильевича разработчики соблюли, мягко говоря, нестрого. Пофантазировали они всласть: притащили новых персонажей из того же Гоголя да из русских народных сказок, ну и приплели задачек разных — какой же квест без них? К счастью, на этом разработчики и остановились. Переписывать замечательные гоголевские диалоги

они не стали, лишь добавили чуть-чуть от себя.

Скажем честно: получившийся фольклорный микс нам понравился. Вид укутанного снегом поместья Панночки (той самой, которая из «Вия»), разместившегося аккурат рядом с Диканькой, — зрелище, может, и не вполне соответствующее знакомому с детства сюжету. Зато остроумное, и возмущаться им будет разве что провинциальный учитель литературы. Среди вас есть учителя литературы? А провинциальные?

В целом графика, правда, выполнена на слабую четверку: низкое разрешение, анимация персонажей очень грубая, а некоторые локации совершенно не проработаны — взгляду порой не за что зацепиться. Но если не рассматривать каждый экран под микроскопом, то игра производит хорошее впечатление. Идет снег, локации переливаются приятными цветами, из колонок звучит хорошая «сказочная»

музыка с электронными мотивами — в общем, атмосфера предновогоднего волшебства передана как следует.

«Хорошо, но простовато» — этой фразой можно описать всю игру. Взять, например, работу актеров: голоса у них, конечно, колоритные, но переигрывают местами ребята очень сильно. Разочаровывает и маленькое количество диалогов, большинство из которых к тому же сводится всего к трем-четырем простым фразам — даром что из Николая Васильевича.

Загадки не то что просты — скорее даже элементарны. Большинство из них — старый добрый бартер: этому принес, тут обменяй, здесь использовал полученное. Напрягаться особо не надо — все очень и очень предсказуемо. Если вы хоть иногда играли в квесты, то будете щелкать местные загадки как семечки.

У нас же прохождение «Вечеров...» заняло огорчительно долгий срок. Причина печальна: на нашем компьютере игра вылетала чуть ли не каждые две минуты. Прогулка по форумам подтвердила наши опасения: аналогичные проблемы возникают и у многих других пользователей. Впрочем, патчи, разумеется, не заставят себя ждать.

Если же технические неувязки обойдут вас стороной, то волшебный мир Диканьки обязательно вам понравится. Своей елочной цветомузыкой «Вечера...» напоминают праздник, и примитивные задачки воспринимаешь как должное: кругом веселье, колядки, детишки катаются на коньках, снежок, музыка, опять же, подходящая... Кто пришел сюда головоломки решать, признавайтесь? Вы пошлые люди. Эту игру нужно восприни-



«Что, Вакула, не выходит каменный цветок?» Ой, это же из другой сказки...

Издатель

1С

Разработчик

Step Creative Group

Похожесть

Падал прошлогодний снег

Карлик Нос

Мультиплеер

Нет

Количество дисков

Два CD

Сайт игры
www.stepgames.ru/projects.php?id=5

СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ

Необходимо:

CPU 1 GHz, 256 Mb, 64 Mb Video

Желательно:

CPU 1.8 GHz, 512 Mb, 64 Mb Video



мать как интерактивную сказку по замечательным произведениям замечательного писателя. Головоломки здесь играют служебную роль — они растягивают и без того короткое повествование. Зато посудите сами, что может быть лучше встречи с нашими старыми добрыми знакомыми: Пацюком, Лешим, Панночкой и всякими там чертями да упырями?

■ ■ ■

Так что на «Вечера...» стоит, пожалуй, обратить самое пристальное внимание. Да, до серьезного квеста эта игра не дотягивает, но вот дух и атмосферу роскошных гоголевских сказок передает просто отлично. И неважно, что в тот момент, когда вы будете читать эти строки, Новый год уже давно пройдет, — «Вечера...» от этого хуже не станут. ■

РЕИГРАБЕЛЬНОСТЬ
КЛАССНЫЙ СЮЖЕТ
ОРИГИНАЛЬНОСТЬ
ЛЕГКО ОСВОИТЬ
ОПРАВДАНОСТЬ ОЖИДАНИЙ

60%

ДОЖДАЛИСЬ?

Простоватый и не очень стабильный квест по мотивам гоголевских рассказов. Зато интересный и сказочный. Не самое плохое развлечение на пару вечеров.

ГЕЙМПЛЕЙ

★★★★★★★ 7.0

ГРАФИКА

★★★★★★★ 6.0

ЗВУК И МУЗЫКА

★★★★★★★ 7.0

ИНТЕРФЕЙС И УПРАВЛЕНИЕ

★★★★★★★ 7.0

РЕЙТИНГ

7.0

“ИГРОМАНИИ”

NEURO

**МЫСЛЬЮ МОЖНО СПАСТИ.
МЫСЛЬЮ МОЖНО УБИТЬ.**



**В ПРОДАЖЕ
С ФЕВРАЛЯ**

ОТ СОЗДАТЕЛЕЙ
HOMEPLANET
HOMEPLANET
ИГРОВОЙ СИСТЕМЫ

«Потрясение от игры может оказаться настолько сильным, что, возможно, выявит и ваши скрытые таланты».

- Страна игр №11, 2005

«Это трудно описать словами, это надо видеть самому!»

- PC игры №7, 2005

В каждой коробке с игрой Neuro - шанс выиграть домашние кинотеатры AVE!

**AVE
выходит
на новый
уровень**



7 940* руб.

* рекомендованная цена в Москве

AVE ES 360

Одна из самых универсальных систем AVE. Высокая четкость, детальность звучания – одни из лучших в данном ценовом диапазоне. В кино формирует очень точную картину с четкой локализацией источников. В музыке – одинаково уверенная работа и на роке, и в джазе...

WHAT HI-FI?

«Соблазнительная цена и масштабное воспроизведение кино» – журнал «What Hi-Fi? Звук и Видео»

AVE

Генеральный дистрибьютор:
Erimeх – Акустические системы
тел. +7 (095) 221-6180, 221-6190

ave.ru

РУССОБИТ-М
WWW.RUSSOBIT-M.RU

**REVOLT
GAMES**

© 2005 «Revolt Games». All rights reserved. © 2005 «Руссобит-Публишинг». Все права защищены.
Отдел продаж: (495) 611-10-11, 967-15-81; office@russobit-m.ru. Техническая поддержка осуществляется по тел.: (495) 611-62-85,
e-mail: support@russobit-m.ru, а также на форуме сайта «Руссобит-М»: www.russobit-m.ru/forums/. Розничная продажа в магазинах фирмы

M. Video

Daemon Vector: Укрощение тьмы

Жанр: Action ■ Издатель/Разработчик: XPEC/XPEC ■ Издатель в России/Локализация: Акелла



Дамы и господа, поприветствуйте в наших холодных (зима ведь!) краях избалованного азиатского гостя — игру «**Daemon Vector: Укрощение тьмы**». С собой гость привез душераздирающую историю о том, что «печать зла сломана, демоны вырвались наружу и сожгли родную хату».

Ну а дальше, как и полагается, наше альтер-эго отправляется мстить и параллельно спасать мир. **Daemon Vector** — чистокровный слэшер со средненькой графикой и однообразным геймплеем наподобие **Chaos Legion**. Из интересного отметим лишь довольно неплохой набор комбо-серий и спецприемов, которые необходимо покупать на заработанные в процессе прохождения очки опыта.

ПЕРЕВОД: Средняя по всем параметрам локализация, созданная в перерывах между работой над более крупными проектами. Текста в игре совсем немного, голоса — еще меньше, так что задача перед «акелловцами» стояла несложная. Что касается различных диалогов, то тут претензий никаких нет, а вот названия боевых движений не очень хорошо звучат на нашем родном языке («Замок Смерти Стоя», например). Традиционные сокращения характеристик персонажей, вроде HP и MP, тоже подверглись русификации. Вместо них теперь — ОЗ и ОМ, что поначалу немного смущает.

РЕЙТИНГ «ИГРОМАНИИ» 5.0
ЛОКАЛИЗАЦИЯ: 😞 😐 😊

Peter Jackson's King Kong

Жанр: Action ■ Издатель/Разработчик: Ubisoft ■ Издатель в России/Локализация: Бука ■ Полная рецензия: Игромания №1'2006



Peter Jackson's King Kong — игра, на которую в этом году будут равняться все без исключения экшены. Кинематографичная, увлекательная и невероятно атмосферная. Неудивительно, что в нашем хит-параде «Лучшие игры 2005 года» помимо почетного седьмого места **King Kong** получила еще и несколько вполне заслуженных спецпризов.

ПЕРЕВОД: Локализаторам из «Буки» надо отдать должное — они перевели игру гораздо лучше, чем это сделали отечественные кинопрокатчики с титульным фильмом. По крайней мере в тексте нет ни одного существенного ляпа, и даже классическое «красавица погубила чудовище» не превратилось в непонятное «монстра убила красота», как это было в русском дубляже фильма.

Единственный недостаток этой локализации — актеры, которые озвучивают все происходящее. Нет, не подумайте плохого — они подобраны весьма неплохо (хотя и отличаются от тех, что были задействованы в русском кинодубляже) и прекрасно выполняют свою работу, но... Но дело в том, что оригинальную английскую версию **King Kong** озвучивали Наоми Уотс, Джек Блэк, Эдриан Броуди и остальные супербиозоны из команды Питера Джексона. Очевидно, что на таком звездном фоне голоса безымянных русских дикторов выглядят очень даже средне.

РЕЙТИНГ «ИГРОМАНИИ» 8.0
ЛОКАЛИЗАЦИЯ: 😞 😐 😊

Psi-Ops: Врата разума (Psi-Ops: The Mindgate Conspiracy)

Жанр: Action ■ Издатель/Разработчик: Midway, ZOO Digital Publishing/Midway ■ Издатель в России/Локализация: Новый Диск ■ Полная рецензия: Игромания №3'2005



«**Psi-Ops: Врата разума**» — очень неплохая игра, в которой весь геймплей построен на применении пси-способностей. Последних — великое множество. Тут и телекинез, возможности которого почти безграничны (шмякнуть врага о стену, запустить в него ящиком, скинуть с охранной вышки, подтянуть к себе выпавшие аптечки и боеприпасы — все, что в голову взбредет), и манипулирование другими людьми, и даже страшный и ужасный пирокинез, вкупе с телекинезом образующий зажигательную в прямом смысле этого слова смесь. Получилось очень свежо, а главное — качественно.

ПЕРЕВОД: Сотрудники «Нового Диска» подошли к делу ответственно, что неудивительно, ведь игра явно этого заслуживает. Локализация радует, начиная с заставки, — так скрупулезно воспроизведены оригинальные шрифты. Много внимания уделено мелочам: даже малюсенькая нашивка с фамилией на униформе военнослужащего выполнена на русском языке, несмотря на то что эту размытую текстурку по ходу игры заметить практически невозможно. Единственное, что слегка подкачало, — голоса основных персонажей. Уж слишком пафосными и «правильными» они получились. С другой стороны, в оригинале было точно так же, поэтому недостатком назвать это обстоятельство нельзя. К тому же сам текст переведен без ошибок и выдержан в хорошем стиле.

РЕЙТИНГ «ИГРОМАНИИ» 8.0
ЛОКАЛИЗАЦИЯ: 😞 😐 😊

Rome: Total War — Barbarian Invasion

Жанр: Стратегия ■ Издатель/Разработчик: SEGA/Creative Assembly ■ Издатель в России/Локализация: 1C ■ Полная рецензия: Игромания №12'2005



Лучший аддон к лучшей исторической стратегии — так многие успели окрестить **Rome: Total War — Barbarian Invasion**. На то были веские основания.

Во-первых, игра стала намного сложнее оригинала, а это, как показывает практика, очень нравится фанатам.

Во-вторых, геймплей обогатился несколькими интересными нововведениями вроде ночных битв, возможности преодолевать водные преграды и т. п.

ПЕРЕВОД: За спиной у фирмы 1C уже есть отличная локализация **Rome: Total War**. Перевод аддона получился ничуть не хуже: качественно написанный текст (особенно справочник по различным видам войск и зданий, которые просто приятно читать) делает свое дело, да и звук не подкачал.

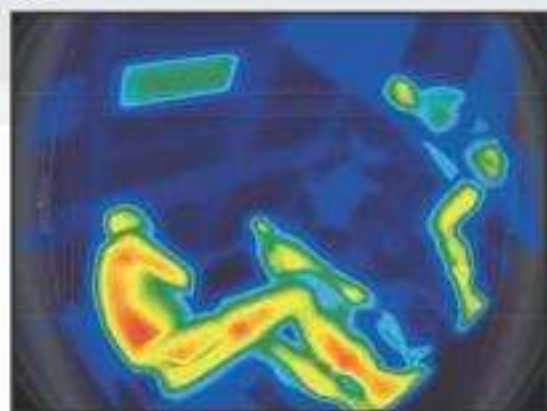
Что еще? Еще понравился исторически верный перевод названий юнитов и провинций. Видно, что разработчики либо разорились на хорошего консультанта, либо лично проштудировали соответствующую литературу.

В целом получилась локализация высшего уровня: исторически выверенная, без стилистических и грамматических ляпов. Конечно же, она придется по душе даже самым привередливым поклонникам игры.

РЕЙТИНГ «ИГРОМАНИИ» 8.0
ЛОКАЛИЗАЦИЯ: 😞 😐 😊

Splinter Cell: Теория хаоса (Tom Clancy's Splinter Cell: Chaos Theory)

Жанр: Stealth-action ■ Издатель/Разработчик: Ubisoft ■ Издатель в России/Локализация: Руссобит-М, GFI/Мист лэнд — ЮГ ■ Полная рецензия: Игромания №5'2005



Chaos Theory — показательный пример поступенчатой эволюции одной и той же, в принципе, игры. От серии к серии, от эпизода к эпизоду **Splinter Cell** продолжает потихоньку совершенствоваться, не замахиваясь на революцию, но и не размениваясь по мелочам.

И это не говоря уже о том, что **Splinter Cell** был, есть и остается, по сути, единственным (!) достойным stealth-экшеном на всем современном рынке.

ПЕРЕВОД: По иронии судьбы наши доморощенные пираты никак не могли привезти **Chaos Theory** в Россию — уж больно надежно игра была защищена от взломов (не уверены, но кажется, ее не взломали и до сих пор). Официальные же российские издатели — компании **GFI** и «**Руссобит-М**», не видя угроз со стороны вездесущих флинтов, совсем не торопились с выпуском локализации. Так что русская версия появилась в продаже с опозданием «всего» в восемь месяцев. И на что было потрачено все это время — тоже не до конца понятно.

Перевод **Chaos Theory** вполне стандартен — сухой армейский текст брифингов, типичные голоса «актеров из телевизора» и тому подобные привычные для всех локализаций вещи.

В целом же — нормальная, аккуратная работа. Без ошибок, но и без особых откровений.

РЕЙТИНГ «ИГРОМАНИИ» 8.5

ЛОКАЛИЗАЦИЯ: 😊 😊 😊

Агенты 008: Киноперерии (Clever & Smart — A Movie Adventure)

Жанр: Квест ■ Издатель/Разработчик: Crimson Cow/Alcachofa Soft ■ Издатель в России/Локализация: 1C/snowball.ru



Третья и последняя игра из серии «**Агенты 008**», которая создана по мотивам комиксов о двух колоритных секретных агентах. Впрочем, в России о них мало кто знает.

Игра вышла классическим «рисованным» квестом с приятными и стильными локациями и более-менее логичными загадками. Больше всего она напоминает отечественных «**Братьев пилотов**»: два героя, один действует головой, другой — руками, и оба они отлично дополняют друг друга.

ПЕРЕВОД: Начнем с того, что в «**Киноперериях**» очень много диалогов. Соответственно, переводчикам пришлось уделить огромное количество своего внимания голосам персонажей. И сделано это великолепно: обитатели игры обзавелись яркими голосами, благодаря которым создается впечатление, будто смотришь качественный фильм или мультфильм. Особенно удались главгерои: Мортадело и Филемон. Первый на все реагирует несерьезно и очень любит почесать языком, рассказывая кучу подробностей о любом исследуемом предмете. Второй же, напротив, выражается строго, кратко и по делу. Этот контраст отлично передан и в русской версии, да к тому же с хорошей порцией «переведенного» юмора — местами попадаются очень даже удачные шутки.

РЕЙТИНГ «ИГРОМАНИИ» 6.0

ЛОКАЛИЗАЦИЯ: 😊 😊 😊

ИГРАЙ ВМЕСТЕ С СЕРГЕЕМ ЛУКЬЯНЕНКО



Договор Гильдий

Покупайте в магазинах и клубах:

В Москве:



- Магазины сети «СОЮЗ»: ЦУМ, ул. Петровка, д. 2, эт. 6, (м. Театральная), тел. 924-8542; «Диск», Ленинский пр-т, д. 11, (м. Октябрьская), тел. 237-8230.
- Магазин «Молодая Гвардия», ул. Большая Полянка, д. 28, (м. Полянка), тел. 238-5001.
- Московский Дом Книги, ул. Новый Арбат, д. 8, (м. Арбатская), тел. 789-3591.
- Магазин «Звезда», ул. Милашенкова, д. 22, (м. Дмитровская), тел. 210-8871.
- Клуб «BG-Юниор», ул. Рабочая, д. 30, (м. Площадь Ильича), тел. 926-4082.
- Клуб «Легион», Каширское шоссе, д. 52, ДК «Москворечье», тел. 324-0474.
- Магазин «Алегрис», ул. Мясницкая, д. 20, (м. Лубянка), тел. 928-3337.

По России и СНГ:

САНКТ-ПЕТЕРБУРГ: Клуб «Феникс», Лигерский пр., д. 44, тел. 8-812-973-1587; Маг. «Арт-Мини-юры», ул. Седова, д. 11, Маг. сети «Буквоед» и «Книжный салон»; АРХАНГЕЛЬСК: Клуб «Амбер», ул. Смольный Буян, д. 7, maslov.andrey@mail.ru; ВОЛГОГРАД: Клуб «Цитадель», ул. 7-ой Гвардейской, д. 17а, citadel03@mail.ru; ВОРОНЕЖ: Клуб «Арена», ул. Хользунова, д. 104, тел. 90-0483; Маг. «РЕТ», ул. Коммунаров, д. 29, тел. 25-9339; ДОЛГОПРУДНЫЙ: www.mtgshop.net, тел. 8-928-284-7865; ЕКАТЕРИНБУРГ: Интернет-магазин: www.magicportal.ru, тел. 8-922-202-0511; Маг. «Игровой мир», ул. 8 марта, д. 82; Маг. «Диск.РУ», ул. Ленина, д. 3, Клуб «Mox Malachite», ул. Малышева, д. 129; ИЖЕВСК: Маг. «Перекресток», ул. Карла Маркса, д. 302, daminc@udm.net; КРАСНОЯРСК: Клуб «Дайсвилль», ул. Волочаевская, д. 44, тел. 8-3912-93-1746; Клуб «Знакомые лица», д. 26; КАЗАНЬ: Клуб «Бастион», ул. Тукая, д. 82, тел. 8-843-240-8835; НИЖНИЙ НОВГОРОД: Клуб «Легенда», пр-т Гагарина, д. 100, тел. 8-909-287-5249, radeyar@hotmail.com; НОВОСИБИРСК: Маг. «Ice Hammer», Красный пр-т, д. 70, Клуб «Легенда», ул. Республиканская, д. 12/1; ПЕРМЬ: Клуб «ДТЮ», ул. Советская, д. 56, тел. 8-902-479-8699, amberson@mail.ru; РОСТОВ НА ДОНУ: Маг. сети «Игрополис», ул. Серафимовича, д. 53, тел. 8-863-240-9504; САМАРА: Клуб «Берсерк-Самара», пр-т Карла Маркса, д. 370, тел. 8-905-301-0808, mreddy@rol.ru; ТАМБОВ: Маг. «Торговый мир», ул. Интернациональная, 45-б, тел. 8-0752-72-8811; ТВЕРЬ: Клуб «Вавилон», ул. Желябова, д. 33, Fess@tvcom.ru, тел. 8-920-681-1125; ТОЛЬЯТТИ: Клуб «Скупой Кракен», ул. Автостроителей, д. 84-а, оф. 15, jamiro@avlograd.ru; ТЮМЕНЬ: Клуб «Лабиринт миров», ул. Орджоникидзе, д. 56, корп. 2, yan@berserk.com.ru, тел. 8-912-923-977; Клуб «Wubrg», ул. Крупской, д. 21, каб. 208; Маг. сети «CD-Land».



ВНИМАНИЕ!

Ты никогда не играл в «Магию»? Тогда возьми «Быстрый старт»



ИГРАЙ, И ТЫ УВИДИШЬ МИР!!!

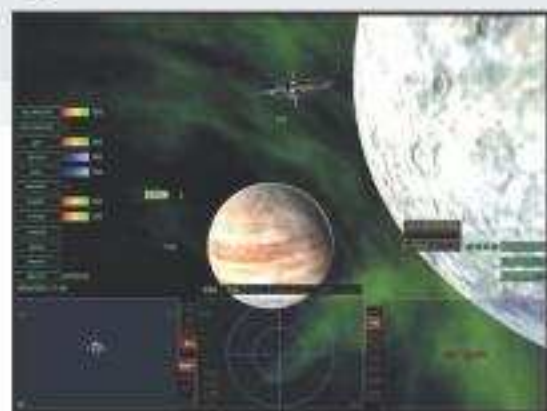
Подробности на сайте:
WWW.MYMAGIC.RU

По вопросам оптовых заказов, обращайтесь к официальному дистрибьютеру компании Wizard's of the Coast, ООО «Мир Фэнтези», тел. (095)194-3325, e-mail: mail@berserk.ru



Universal Combat: На краю вселенной (Universal Combat: A World Apart)

Жанр: Космический симулятор ■ Издатель/Разработчик: DreamCatcher Interactive/3000 AD ■ Издатель в России/Локализация: Акелла



Перед нами, видимо, последний проект из серии **Battlecruiser**, которая, если кто не в курсе, является хардкорным симулятором боевого космического крейсера. Данная вещь — аддон к **Universal Combat**, как нетрудно догадаться по названию. Аддон этот стандартен настолько, насколько это вообще возможно: шестнадцать дополнительных сценариев для одиночной игры, два — для многопользовательской, улучшенная графика с поддержкой **DirectX 9** (хотя это особо и незаметно) — вот и все изменения, которые уместились на диск с игрой.

ПЕРЕВОД: В принципе, все, что нужно было сделать локализаторам, — перевести интерфейс, но дело это оказалось не очень легким. Дает о себе знать старая как мир проблема нехватки выделенного под надписи места. В результате мы можем наблюдать такие фразы, как «ЯД РЕАКТОР», «ИСТРЕБИТ.» и другие, не менее замечательные буквосочетания. Кроме того, похоже, что в какой-то момент времени борьба с интерфейсом переводчиков просто достала и некоторые надписи так и остались на девственном английском языке, равно как и сокращения рядом с радаром (в назначении которых без пухленького мануала и не разберешься). В общем, какая получилась игра (хардкорный, напомним, космический симулятор), таким вышел и перевод.

РЕЙТИНГ «ИГРОМАНИИ» 6.0
ЛОКАЛИЗАЦИЯ: 😞 😞 😞

Кофейный магнат (Coffee Tycoon)

Жанр: Экономическая стратегия ■ Издатель/Разработчик: Anarchy Enterprises/Jamopolis Interactive ■ Издатель в России/Локализация: Руссобит-М, GFI



В семействе «тайкуновых» очередное прибавление. На этот раз нам предстоит строить сеть кофеен в пяти крупнейших городах мира. Игра получилась достаточно простой: можно лишь определять количество рабочих мест, а также покупать новые рецепты кофе и оборудование для его варки.

Частенько весь игровой процесс сводится к нажатию всего лишь одной кнопки «Закончить день», что, конечно, не придает игре разнообразия. Окончательно уснуть не дают лишь случайные события, которые иногда происходят с вашими кофейнями.

ПЕРЕВОД: За что стоит похвалить локализаторов, так это за практически полное отсутствие сокращений на различных элементах интерфейса. Все надписи удачно вписаны в отведенные им окошки приятными, не напрягающими глаза шрифтами. К сожалению, не обошлось и без досадных ошибок. Кое-где, например, два раза подряд повторяется одно и то же слово, что говорит о недостаточно тщательной проверке переведенного текста — а ведь его в игре не так уж и много.

К стилю перевода нареканий нет: он достаточно легкий и непринужденный, как в оригинале. Все-таки **Coffee Tycoon** не серьезная стратегия, так что и сообщения получились соответствующие, с небольшой добавкой юмора.

РЕЙТИНГ «ИГРОМАНИИ» 4.0
ЛОКАЛИЗАЦИЯ: 😞 😞 😞

Морпех против терроризма 4. Гидра должна умереть (Conspiracy: Weapons of Mass Destruction)

Жанр: Action ■ Издатель/Разработчик: Oxygen Interactive/Kuju Entertainment ■ Издатель в России/Локализация: Руссобит-М



Все-таки порой умиляет, какие жутчайшие игры нам пытаются продавать. И ведь что самое страшное — частенько у продавцов все получается. Впрочем, с сегодняшним нашим пациентом такой трюк не пройдет, ибо даже скриншоты на коробке с диском выглядят устрашающе. Так, в принципе, и есть на самом деле: графика доисторическая (разрешение 640x480 говорит само за себя), физика выброшена на помойку, AI противников валяется в соседнем мусорном баке. Про сюжет и вспоминать не хочется: опять наркотики, опять террористы потрясают колбами со смертельно опасным вирусом, опять один герой, который спасет всех и вся. В общем, серая обыденность.

ПЕРЕВОД: Круче всего фантазия локализаторов разыгралась при переводе названия игры. Наверное, маскируются от наслышанных об английской версии геймеров. А может, просто захотели причислить ее к знатной серии треш-проектов (под лейблом «**Морпех против терроризма**» вышли обе части **Marine Sharpshooter**). Так или иначе, собственно перевод вполне стандартен, что для такой игры звучит как комплимент. Ошибок в тексте нет, голос офицера-женщины, которая выдает нам задания, тоже неплохо вписывается в общую картинку. Тем не менее, несмотря на нормальную локализацию, наш вам совет: бегите от этой игры как от огня — ведь нервные клетки не восстанавливаются.

РЕЙТИНГ «ИГРОМАНИИ» 3.5
ЛОКАЛИЗАЦИЯ: 😞 😞 😞

Скорая помощь: В борьбе за жизнь (ER)

Жанр: Квест ■ Издатель/Разработчик: Vivendi Universal Games/Legacy Interactive ■ Издатель в России/Локализация: Руссобит-М ■ Полная рецензия: Игромания №5/2005



Сделать игру по сериалу «Скорая помощь», который крутили в нашей стране несколько лет назад, — идея более чем достойная. Но чтобы игра удалась, нужны деньги. А их как раз у разработчиков оказалось не так уж и много...

Геймплей сильно напоминает обычную RPG с ее «экспой» и наращиванием навыков, только вместо убийств мы будем заниматься лечением. Есть и Sims-образные элементы, но реализованы они достаточно криво. Что касается известных по сериалу героев — не ждите. Присутствует лишь Джон Картер и парочка второстепенных персонажей.

ПЕРЕВОД: Самое логичное, что могла сделать «Руссобит-М», — пригласить тех же актеров, что озвучивали сам сериал. Именно так и поступили локализаторы. Благодаря этому ходу воссоздается хотя бы небольшая часть атмосферы, присущей оригинальному сериалу.

Кстати говоря, чувствуется, что актеры тоже приложили руку к переводу, потому как стиль его до боли напоминает телевизионную версию «Скорой помощи». Обороты вроде «прежде чем накинуться на ни в чем не повинных пациентов» или «чем на крахмал тратить, вы бы лучше часы купили», произнесенные знакомыми голосами, очень здорово оживляют геймплей и отлично вписываются в общий стиль игры.

РЕЙТИНГ «ИГРОМАНИИ» 7.0
ЛОКАЛИЗАЦИЯ: 😞 😞 😞

ОТ ТИМА ШЕФЕРА, СОЗДАТЕЛЯ
GRIM FANDANGO И FULL THROTTLE

Psychonauts



"Про новую игру Шефера не говорят: "лучшая аркада в мире!" или "лучший квест в мире!" Нет, только - "лучшая игра в мире!" Снова и снова"

Game.exe 7 2005



PC
CD
ROM



Товар сертифицирован. По вопросам оптовых закупок обращаться по тел.: (095) 780 90 91, e-mail: buka@buka.ru

Developed by Double Fine Productions, Inc. and Budcat Creations, LLC. © 2005 Double Fine Productions, Inc. All rights reserved. Published by Majesco Entertainment. Distributed by THQ Inc. THQ and the THQ logo are trademarks and/or registered trademarks of THQ Inc. All other trademarks, logos and copyrights are the property of their respective owners. Budcat and the Budcat logo are trademarks of Budcat Creations, LLC. Psychonauts © 2005 Double Fine Productions, Inc. © 2005 Бука. Все права защищены. На территории РФ издается компанией "Бука". Защиту авторских прав компании "Бука" на территории России осуществляет ассоциация "Русский Щит" (rshield@yandex.ru).

бука
BUKA ENTERTAINMENT
WWW.BUKA.RU

ОТЕЧЕСТВЕННЫЕ ЛОКАЛИЗАЦИИ И ПРОЕКТЫ

Представляем вашему вниманию обновленный сводный список отечественных локализаций и проектов.

Данная таблица состоит из двух разделов, которые, в свою очередь, разделяются на подразделы:

1) ПОСТУПИЛИ В ПРОДАЖУ. Сюда помещаются все те игры, ко-

торые недавно поступили в продажу и которые уже можно купить.

2) НОВЫЕ АНОНСЫ. Здесь приводится информация по всем локализуемым играм, выходящим как в отдаленном будущем, так и в самое ближайшее время. Когда мы точно знаем, что игра уже поступила на прилавки, и вы можете ее приобре-

сти, мы перемещаем информацию о ней в раздел «Поступили в продажу».

3) В РАЗРАБОТКЕ. Здесь размещаются те отечественные проекты, которые в данный момент находятся в разработке.

Полный список локализуемых игр, а также информацию о тех локализациях и отечественных проек-

тах, что уже можно купить, мы публикуем на наших компакт-дисках и DVD в разделе «По журналу». Таблица представлена в формате xls.

Редакция «Игромании» напоминает, что вся информация о датах выхода локализаций, включая изменения и обновления, поступает к нам от отечественных издателей.

ОТЕЧЕСТВЕННЫЕ ПРОЕКТЫ

Поступили в продажу

■ Ex Machina

Рос. издатель/разработчик:
Бука/Таргем

■ Голод

Рос. издатель/разработчик:
1C/Propolis Games

■ Жмурки

Рос. издатель/разработчик:
1C/Gaijin Entertainment

■ Как казаки

Мону Лизу искали

Рос. издатель/разработчик:
Новый Диск/Jam-Games

■ Ликвидатор 2

Рос. издатель/разработчик:
Руссобит-М, РТИ/Ликвидатор 2

■ Магия крови

Рос. издатель/разработчик:
1C/Sky Fallen

■ Маски-шоу

Рос. издатель/разработчик:
1C/Lazy Games

■ Ночной дозор Racing/ Дневной дозор Racing

Рос. издатель/разработчик:
Новый Диск/Psychocraft

В разработке

■ Heavy Duty

Дата: 2006 ● Рос. издатель/
разработчик: Акелла/Primal Software

■ Jagged Alliance 3D

Дата: 2006 ● Рос. издатель/
разработчик: GFI/МиСТ лэнд — ЮГ

■ Lada Racing Club

Дата: 2006 ● Рос. издатель/
разработчик: Новый Диск/Geleos

■ Lock On. Ка-50

«Черная акула»

Дата: 2006 ● Рос. издатель/
разработчик: 1C/Eagle Dynamics

■ Neuro

Дата: 2006 ● Рос. издатель/
разработчик: Руссобит-М/Revolt Games

■ Precursors

Дата: 2007 ● Рос. издатель/
разработчик:
Не объявлен/Deep Shadows

■ PT Boats: Knights of the Sea (Морской охотник)

Дата: 2006 ● Рос. издатель/
разработчик: 1C/Акелла

■ Rage Rider

Дата: 2006 ● Рос. издатель/
разработчик: 1C/Акелла

■ Rat Hunter

Дата: 2006 ● Рос. издатель/
разработчик: GFI/Secret Sign

■ S.T.A.L.K.E.R.: Shadow of Chernobyl

Дата: 2006 ● Рос. издатель/
разработчик: 1C/GSC Game World

■ S.M.E.R.S.H.

Дата: Лето-осень 2006
● Рос. издатель/разработчик:
Акелла/Game Forge Interactive

■ Warfare

Дата: 2006 ● Рос. издатель/
разработчик: GFI/МиСТ лэнд — ЮГ

■ В тылу врага II

Дата: 2006 ● Рос. издатель/
разработчик: 1C/BestWay

■ Восхождение на трон

Дата: 2006 ● Рос. издатель/
разработчик: 1C/DVS

■ Волкодав: месть Серого Пса

Дата: 2006 ● Рос. издатель/
разработчик: Акелла/Primal Software

■ Вторая мировая

Дата: Весна 2006 ●
Рос. издатель/разработчик:
1C/1C: Maddox Games

■ Дальнбойщики 3

Дата: 2006 ● Рос. издатель/
разработчик: 1C/SoftLab-NSK

■ Искусство ограбления

Дата: 2006 ● Рос. издатель/
разработчик: 1C/PIPE Studio

■ Комбат

Дата: 2006 ● Рос. издатель/
разработчик: GFI/GFI UA

■ Лабиринт отражений

Дата: 2006 ● Рос. издатель/
разработчик: Новый Диск/DIOsoft

■ Не время для драконов

Дата: 2006 ● Рос. издатель/
разработчик: 1C/Arise

■ Обитаемый остров: Землянин

Дата: 2006 ● Рос. издатель/
разработчик: Акелла/Step Creative Group

■ Пираты XXI века

Дата: 2006 ● Рос. издатель/
разработчик: Новый Диск/DIOsoft

■ Санитары подземелий

Дата: 2006 ● Рос. издатель/
разработчик: 1C

■ Танита, или Морское приключение

Дата: 2006 ● Рос. издатель/
разработчик: Акелла/Trickster Games

■ Трудно быть богом

Дата: 2006 ● Рос. издатель/
разработчик: Акелла/Burult CT

■ Фаза: Исход

Дата: 2006 ● Рос. издатель/
разработчик: Руссобит-М/Pora и Копыта

■ Храбрые гномы: крадущие тени

Дата: 2006 ● Рос. издатель/
разработчик:
Nival Interactive/GameOver Games

■ Экспедиция-трофи

Дата: 2006 ● Рос. издатель/
разработчик: 1C/Symphony Games

■ Ядерный титбит 2

Дата: 2006 ● Рос. издатель/
разработчик: Бука/Vzlab

ОТЕЧЕСТВЕННЫЕ ЛОКАЛИЗАЦИИ

Поступили в продажу

■ Act of War: Direct Action

Рос. издатель/локализация:
Руссобит-М, GFI/МиСТ лэнд — ЮГ

■ Gene Troopers: Со- вершенные убийцы

Рос. издатель/локализация: Акелла

■ Need for Speed: Most Wanted

Рос. издатель/локализация:
Софт Клуб

■ Peter Jackson's King Kong

Рос. издатель/локализация: Бука

■ Rome: Total War - Barbarian Invasion

Рос. издатель/локализация: 1C

■ World Racing 2

Рос. издатель/локализация: Акелла

■ Враждебные воды (S.C.S. Dangerous Waters)

Рос. издатель/локализация: Акелла

■ Герои и чудовища (Medieval Conquest)

Рос. издатель/локализация: 1C

■ Тайна забытой пе- щеры (Echo: Secrets of the Lost Cavern)

Рос. издатель/локализация: Акелла

■ Тамплиеры 2: Пор- тал Тьмы (Knights of the Temple)

Рос. издатель/локализация: Акелла

Новые анонсы

■ Fable: The Lost Chapters

Дата: 2006 ● Рос. издатель/
локализация: 1C

■ PlanetSide

Дата: 2006 ● Рос. издатель/
локализация: Акелла

■ Star Wars: Empire at War

Дата: 2006 ● Рос. издатель/
локализация: 1C

■ Strike Force: Red Cell

Дата: 2006 ● Рос. издатель/
локализация: Play Ten Interactive

■ Tom Clancy's Ghost Recon: Advanced Warfighter

Дата: 2006 ● Рос. издатель/
локализация: GFI

■ Tom Clancy's Rainbow Six: Lockdown

Дата: 2006 ● Рос. издатель/
локализация: GFI

■ Tom Clancy's Splinter Cell: Double Agent

Дата: 2006 ● Рос. издатель/
локализация: GFI



8.5/10

«Одна из лучших «серьезных» стратегических игр нескольких последних лет.»

«Игромания»



4.6/5

ВЫБОР РЕДАКЦИИ

«День Победы II» это альтернативная история, каждый раз новая»

«Game EXE»



8.1/10

«Лучшая глобальная стратегия о Второй мировой и одна из лучших игр вообще»

«Навигатор»



8.5/10

«Страна Игр» рекомендует

«Сыграть в «День Победы II» должен каждый — спешком от многого вы рискуете отказаться»

«Страна Игр»



ДЕНЬ ПОБЕДЫ II

...Авиация свои задачи выполнила: армии у Сталина практически не осталось. Хотя, когда русские провалились к Индийскому океану в районе Карачи и взяли Тегеран и Дели, было страшно — пришлось задействовать даже буханскую и непальскую кавалерию...

«GVW», www.snowball.ru/forums

...Играю за Германию. 2 июля на пляжи Майами вылезли шесть дивизий моих морехов и три дивизии егерей. Американцы не знают, что такое «Родину защищать» — все их подразделения в течение штурма частенько отлучались по нужде. На их место прибывали другие и снова отлучались. Это была какая-то новая тактика. Ничего подобного ни в Европе, ни в России, ни в Австралии я не встречал. Там солдаты бились до конца...

«Brodyaga», www.snowball.ru/forums

...Я начал осуществлять свой грозный план захвата Франции. Выбор пал на прорыв через Люксембург. Тем временем на побережье Франции должен был высадиться десант с кавалерией СС и двумя дивизиями прикрытия для взятия Парижа. Так вот, залив в Ла-Манш всем немецким флотом, с подводками в придачу, я получил такой инок!!! В общем, у меня остался не флот, а стая кораблей... Рыболовных...

«Француз22», www.snowball.ru/forums

ИГРУШКИ

БОЛЬШЕ, ЧЕМ ПРОСТО ИГРЫ.



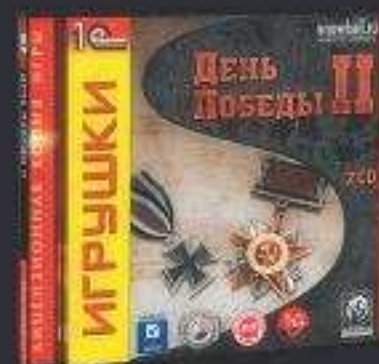
snowball.ru
искусство побеждать



От создателей «Европы», «Виктории» и «Дня Победы».

Полностью на русском языке.

УЖЕ В ПРОДАЖЕ!



ИГРА МЕСЯЦА

Самые популярные игры периода с ЯНВАРЯ 2005 по ОКТЯБРЬ 2005.

А Место	В Рост	С Название игры	Д Рейтинг	Е %
1	NEW	Need for Speed: Most Wanted	4760	10,9 %
2		Half-Life 2	4597	10,5 %
3	▼2	F.E.A.R.	4562	10,5 %
4	▼1	Grand Theft Auto: San Andreas	3129	7,2 %
5	▼1	Fahrenheit	2148	4,9 %
6	NEW	Call of Duty 2	1832	4,2 %
7	▼1	Fable: The Lost Chapters	1827	4,2 %
8	▼3	Quake 4	1433	3,3 %
9	▼1	FIFA 06	1270	2,9 %
10	▼3	Black & White 2	1257	2,8 %
11	▲2	Civilization IV	1004	2,3 %
12	▼2	Battlefield 2	974	2,1 %
13	NEW	The Movies	900	2 %
14	▲13	Tom Clancy's Splinter Cell: Chaos Theory	863	1,9 %
15	▼3	Age of Empires III	720	1,6 %
16	▼2	Мор. Утопия	658	1,5 %
17	NEW	GUN	655	1,5 %
18		Star Wars: Knights of the Old Republic II: The Sith Lords	648	1,4 %
19	▼1	TrackMania Sunrise	534	1,2 %
20	▼3	Prince of Persia: Warrior Within	513	1,1 %
21	▼6	DOOM 3: Resurrection of Evil	467	1 %
22	▼2	BloodRayne 2	441	1 %
23	NEW	Peter Jackson's King Kong	431	0,9 %
24	▼1	Xenus. Точка кипения	418	0,9 %
25	▲6	The Lord of the Rings: The Battle for Middle-Earth	378	0,8 %
26	▼2	Бригада E5: Новый альянс	374	0,8 %
27	▲1	Sacred: Underworld	363	0,8 %
28	▼2	The Sims 2: University	342	0,7 %
29	▲5	Паркан 2	337	0,7 %
30	▼2	Блицкриг II	323	0,7 %

На 23 декабря в голосовании приняли участие 9211 человек.

Обозначения по колонкам:

А. Текущая позиция игры в этом месяце.

В. Изменение позиции игры по сравнению с предыдущим месяцем (если оно есть).

С. Название игры.

D. Рейтинг.

Е. Процент голосов, который получила игра от общего числа голосов по всем позициям.

Хит-парад «ИГРА МЕСЯЦА» — это не чарт игровых продаж и не опрос среди всего населения интернета. Это настоящий рейтинг популярности тех или иных игр, который формируется посетителями нашего сайта. Большинство из них — хардкорные геймеры.

На сайте «Игромании» (www.igromania.ru) регулярно, раз в 30—40 дней, проводится голосование, на основе которого и составляется хит-парад. В журнале публикуется только первая тридцатка из всех участвовавших игр, а полную версию хит-парада можно всегда найти на наших компактках или DVD.

Игры, представленные в хит-параде, берутся не за всю историю существования индустрии, а за десяти-месячный период. В данном случае это период с ФЕВРАЛЯ 2005 по НОЯБРЬ 2005. В голосовании участвуют только те игры, которые получили в рецензиях «Игромании» итоговую оценку не ниже шести баллов (впрочем, в единичных случаях могут быть исключения из этого правила).

ДВАДЦАТЬ ТРЕТЬЕГО ДЕКАБРЯ результаты предыдущего голосования обнулились, и сейчас на сайте проводится голосование по играм, вышедшим в МАРТЕ 2005 — ДЕКАБРЕ 2005. Его итоги будут обнародованы в следующем номере. Голосуйте за лучших!

Проголосовать за самые, на ваш взгляд, достойные игры можно на главной странице сайта www.igromania.ru. Подробности об «Игре месяца», полную версию хит-парада, а также правила участия в голосовании ищите на компактках или DVD «Игромании» в рубрике «ИнфоБлок».

ИТОГИ ГОЛОСОВАНИЯ

Старт нашего очередного хит-парада начался с неожиданного прорыва — игра **Need for Speed: Most Wanted** лихо обошла своих именитых конкурентов, оказавшись на первом месте. «Что ж, дней пять продержится», — подумали мы. Эти «дней пять», однако, продлились до самого конца месяца: получив 10,9% голосов наших читателей, Most Wanted первой приехала под финишный флаг.

Кто же пропустил ее вперед? Ну, например, экшен **Half-Life 2**, который отстал лишь на какие-то доли процента и занял второе место. Следом идет «троечник» **F.E.A.R.** — здесь разрыв вообще всего в десятки голосов.

На четвертом месте — **Grand Theft Auto: San Andreas** (7,2%), игра, которая некогда была бессменным лидером нашего хит-парада, а теперь потихоньку «опускается» все глубже и глубже. Замыкает же пятерку лидеров горячо обожаемый нами проект **Fahrenheit**, которому читатели подарили 4,9% голосов.



Need for Speed: Most Wanted 10,9%



Half-Life 2 10,5%



F.E.A.R. 10,5%



Fahrenheit 4,9%



Grand Theft Auto: San Andreas 7,2%

Снизу «Фаренгейт» подпирает 4,2% голосов. Остальные «новобранцы» выступили куда скромнее: **The Movies** заняла тринадцатое место с 2% голосов, семнадцатую позицию оккупировал **GUN** с 1,5% голосов, а **Peter Jackson's King Kong** показал лишь двадцать третий результат с 0,9% голосов.

ВО ЧТО ПОИГРАТЬ В ЭТОМ МЕСЯЦЕ



-А-Т-А-С-Т-Р-О-Ф-А!

По дороге из своих проклятых северных краев Дед Мороз заблудился, попал в зону внимания отмороженных финских ПВОшников, был принят ими за истребитель славных ВВС Буркина-Фасо и получил ракетой по одному месту. Иными словами, объяснить предновогоднее затишье, которое случилось в этот раз, похоже, нельзя. Раньше ведь как бывало: раз декабрь — то снегопад из аппетитных релизов. А в этот раз, похоже, издатели что-то напутали в своих планах и выпустили почти все игры в октябре-декабре. Нам теперь остается делать то же самое, что прямо сейчас делают десятки тысяч медведей во всех краях России, — сосать лапу.

Впрочем, можно попробовать сесть на диету, благо несколько неплохих игр все-таки вышло. Тем, кто совершенно не любит зиму с ее медведями-берлогами, советуем обратить внимание на долгожданных «Корсаров III»: там тепло, там море, там пираты. Да, игра получилась не совсем такой мощной, как мы ожидали; да, графика уже не поражает так, как два года назад; да, багов и глюков — целое Карибское море. Но дух, интересность «тех самых» **Sid Meier's Pirates!** все-таки остались.

Не хотите руководить морским кораблем? Что ж, пожалуйста на мостик корабля

сухопутного четырехколесного. Сесть за его штурвал можно в постапокалиптическом автомобильном проекте **Ex Machina** от компании **Targem Games**. Далекое будущее, которое, разумеется, пережило ужасную катастрофу, остатки людей ютятся в нескольких городках и рассекают израненные просторы планеты на громадных грузовиках. Интересно, оригинально, необычно. Почему вы еще не прогреваете мотор? Вперед!

Что? Родители не разрешают вам садиться за руль? Что ж, для таких случаев у нас есть аж две замечательных «семейных» аркады: **Harry Potter and the Goblet of Fire** и **The Chronicles of Narnia: The Lion, The Witch and The Wardrobe**. Веселые, легкие, увлекательные — зачем нам какие-то автомобили?

... чтобы кататься, говорите? Ладно, убедили. Держите еще одну автоигру — **GT Legends**. От этого проекта родители вас вряд ли отгонят — ведь с его помощью можно изучать историю. Ну а о том, что это — история автоспорта, мы корректно промолчим. Жаль только, что геймплей получился такой же... как пресловутые уроки истории: для того чтобы все досконально изучить, придется кататься чуть ли не год. Что ж, стерпим!

А не стерпим, так запишемся в армию зомби и будем гонять мерзких людшек, среди которых, конечно же, окажутся и раз-



работчики **GT Legends**. Сделать это проще простого — призывной пункт находится на каждом диске с игрой **Stubbs the Zombie in «Rebel Without a Pulse»**. Быть зомби очень весело: у вас есть радиоуправляемая рука, вокруг десятки легко убиваемых человечков, и душа радуется, радуется, радуется! Ах да, у зомби ведь нет души. Ну и невелика, если честно, потеря.

Андрей Александров, редактор



ИГРОВОЙ ТОТАЛИЗАТОР

НАШ ПРИЗ



PCHome

А у нас в призах — снова MP3-плеер! Правда, совсем не такой, как раньше, — **Acer Advanced MP3 PLAYER**. Вытянутый, с экранчиком и красивый! Благодарим интернет-магазин **PCHome (www.pchome.ru)** за предоставленный подарок!

Победитель январского тотализатора

Супербыстрый жесткий диск **Western Digital Raptor**, который нам предоставила компания **Western Digital**, супербыстро презентуется **Дмитрию Лаушкину** из города Орла. Ура-ура-ура!

ПРАВИЛА УЧАСТИЯ

«Игромания» предлагает вам испытать удачу и проверить свое аналитическое мышление, приняв участие в специальном «Игровом тотализаторе». Все, что от вас требуется, — прислать по адресу **totalizator@igromania.ru** письмо с правильным прогнозом первой пятерки игр — лидеров хит-парада «Игра месяца», который проводится с 1 января по 3 февраля.

Письмо, присланное на тотализатор, должно выглядеть примерно таким образом:

1. *Prince of Serbia: Sons of Crime.*
2. *GTA: Miami Adventure.*
3. *TRON 3.0: Kaspersky's Revenge.*
4. *Tom Clancy's Star Wars.*
5. *Операция Desert Storm: Пираты Охотского моря.*

Учтите, что мы не призываем вас коверкать оригинальные названия игр, а лишь приводим этот список в качестве примера. Письма, которые написаны не по вышеприведенной схеме, рассмотрению, увы, не подлежат. Победитель тотализатора определяется методом жеребьевки из всех участников, приславших правильные прогнозы. Удачи!

Ваши прогнозы относительно пятерки лидеров хит-парада будущего месяца присылайте по адресу **totalizator@igromania.ru** с пометкой «Игровой тотализатор — февраль». В письме не забудьте указать свои фамилию, имя и отчество, а также домашний адрес. Если вы еще не получили паспорт, то укажите адрес и Ф.И.О. того человека, который сможет получить приз за вас. Прием писем закончится 3 февраля, не опоздайте!

“ИГРОМАНИЯ” РЕКОМЕНДУЕТ

Десять игр, в которые стоит поиграть



Если по какой-то причине вы пропустили некоторые из предыдущих номеров «Игромании» или на время выпали из общего информационного потока, эта рубрика поможет вам быстро сориентироваться в море новых игр. Здесь вы найдете краткие описания десяти однозначных хитов — лучших игр, которые вышли за последние месяцы. Если вы считаете себя хардкорным игроком, вы просто обязаны не пропустить ни одного из этих проектов. С выходом новых игр пополняется и список наших рекомендаций, так что мы крайне советуем вам почаще заглядывать на эту страницу.

Возьмите этот список с собой в магазин, и вы никогда не ошибетесь с выбором новой игры!

Need for Speed: Most Wanted



Рейтинг
“Манию” **8.5**

Полная рецензия
в «Игромании»:
№01/2006

Серия Need for Speed уходит на очередной круг. Полюбившиеся всем стритрейсерские гонки плюс прибывшая из Hot Pursuit полиция — разве нужно что-то еще для счастья?

Гламурный автосимулятор * Electronic Arts Canada
* Electronic Arts * Софт Клуб

The Movies



Рейтинг
“Манию” **9.0**

Полная рецензия
в «Игромании»:
№01/2006

Интересный экономический симулятор, продуманная Sims-составляющая, великолепный инструмент для создания фильмов. Мы верим — The Movies обязательно станет кузницей новых спилбергов и джексонов.

Симулятор киностудии * Lionhead Studios * Activision * 1C

F.E.A.R.



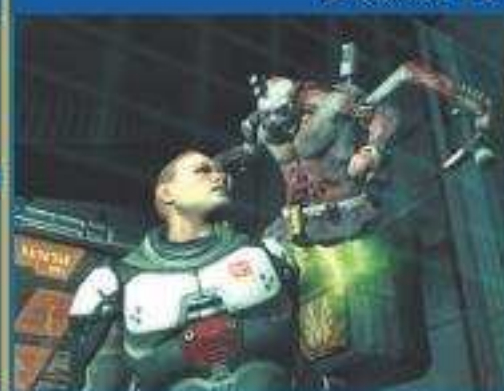
Рейтинг
“Манию” **9.0**

Полная рецензия
в «Игромании»:
№12/2005

Яркий, динамичный, страшный, захватывающий, поражающий — такой он, лучший экшен 2005 года.

Action * Monolith * Vivendi Universal Games * Софт Клуб

Quake IV



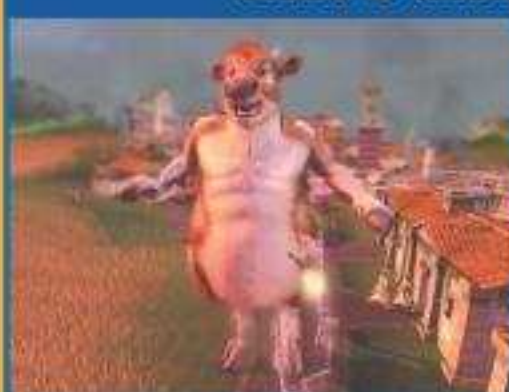
Рейтинг
“Манию” **8.5**

Полная рецензия
в «Игромании»:
№12/2005

Потрясающий экшен, который заставляет нас вспомнить вышедший восемь лет назад Quake 2. Вспомнить и сказать: «Да, сегодня умеют делать игры не хуже, чем тогда».

Action * Raven Software * Activision * 1C

Black & White 2



Рейтинг
“Манию” **9.0**

Полная рецензия
в «Игромании»:
№12/2005

Трудно ли быть богом? Ну, в Black & White 2 с ее потрясающим геймплеем, красивой графикой и замечательной атмосферой — вовсе нет.

Симулятор бога * Black & White Studios/Lionhead Studios
* Electronic Arts

Fahrenheit



Рейтинг
“Манию” **9.0**

Полная рецензия
в «Игромании»:
№11/2005

Игра, которая изменит вашу жизнь на добрый десяток часов. Вы совершите убийство, проведете полицейское расследование, столкнетесь с непонятными мистическими событиями, спасете мир — и все это не отходя от компьютера!

Интерактивное кино/квест * Quantic Dream * Atari

Fable: The Lost Chapters



Рейтинг
“Манию” **9.0**

Полная рецензия
в «Игромании»:
№10/2005

Fable: The Lost Chapters — это настоящая жизнь, обвитая тысячами строк программного кода. Родиться, вырасти, самому выбрать свой путь, совершить десятки подвигов — ну разве вы этого не хотите?

RPG * Microsoft * Lionhead Studios * 1C

Блицкриг II



Рейтинг
“Манию” **9.0**

Полная рецензия
в «Игромании»:
№11/2005

Пожалуй, самая захватывающая стратегия по Второй мировой — динамичная, глубокая и, как ни странно, вполне себе реалистичная.

Стратегия * Nival Interactive * 1C

Myst V: End of Ages



Рейтинг
“Манию” **8.5**

Полная рецензия
в «Игромании»:
№10/2005

Проект, которым окончился самый, пожалуй, главный сериал в истории компьютерных игр. Видеть Myst V: End of Ages должен любой уважающий себя геймер.

Квест * Ubisoft * Cyan Worlds * Бука

Grand Theft Auto: San Andreas



Рейтинг
“Манию” **9.5**

Полная рецензия
в «Игромании»:
№07/2005

Целый штат возможностей, скандальные кражи, лихие погони, жестокие перестрелки — и все это в обрамлении увлекательной истории про черного как смола преступника Сиджея.

Action * Rockstar North * Rockstar Games

ПАДЕНИЕ ЯСТРЕБА

В ТЫЛУ ВРАГА

«Вторая Мировая война без лишнего граматизма и нотаций: только юмор, находчивость и выдержка. Оригинальные stealth-комиксы напоминают: мы победили! Поэтому и играть — приятно и легко».

OGL
Oxygen Game Library



Pilot Down: Behind Enemy Lines © 2005 Oxygen Interactive. "Prisoner of War™" are trademarks of The Codemasters Software Company Ltd. All copyrights and trademarks are the property of their prospective owners. Published by Oxygen Interactive. Developed by The Wide Games Team. © 2005 «Руссобит-Публишинг» Все права защищены. © 2005 «Game Factory Interactive» All rights reserved. Розничная продажа в магазинах фирмы

М.видео

OXYGEN

gfi
GFI.SU

РУССОБИТ-М
WWW.RUSSOBIT-M.RU



ГОРЯЧАЯ ЛИНИЯ: ИГРЫ

24 часа в сутки любые ваши вопросы по играм принимаются по адресу games@igromania.ru.

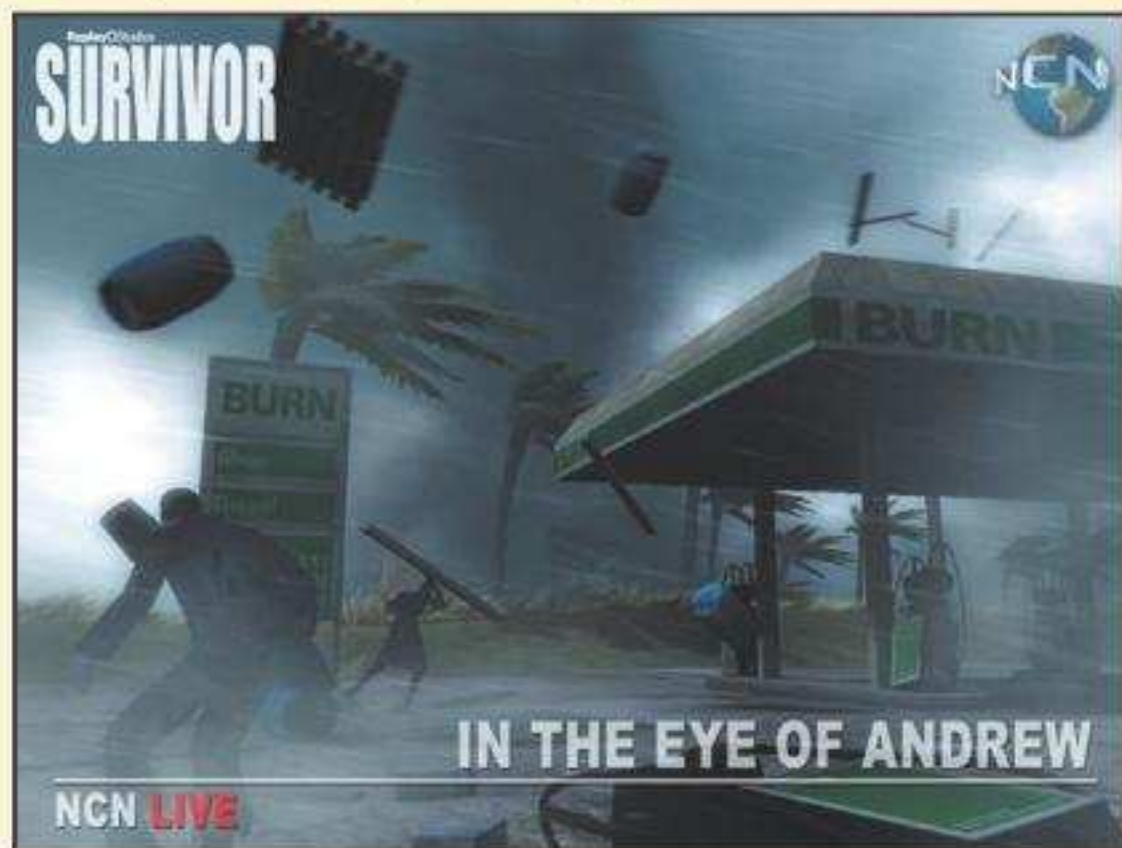
Если вы шлете письмо обычной почтой, сделайте на конверте пометку «Горячая линия: ИГРЫ».

Если вопрос, заданный в письме, покажется нам интересным, мы ответим на него на страницах журнала. Отвечать на каждое письмо в индивидуальном порядке мы, к сожалению, не можем — их слишком много. В рубрике «Горячая линия: ИГРЫ» не рассматриваются вопросы о том, что делать, если игра зависает (по этому поводу пишите на адрес hot-line@igromania.ru), как устанавливать моды, где найти тот или иной патч, как пройти особо заковаристое место в игре и т.д.

Старайтесь формулировать ваши вопросы как можно четче и лаконичнее, не забывайте указывать тему письма.

Перед тем как писать нам, просмотрите рубрику «Горячая линия: ИГРЫ» в предыдущих номерах журнала — вполне возможно, что там уже есть ответ на ваш вопрос.

Когда выйдет игра Survivor? Насколько мне известно, это что-то вроде симулятора катастроф...



Survivor, похоже, не выйдет вообще. Разработчикам из немецкой компании **Replay Studios** не удалось найти издателя, поэтому все работы были прекращены до лучших времен. Ирония судьбы: игра с названием «Выживший» не дожидаясь собственного релиза...

Игра задумывалась авторами как симулятор катастроф. Гибель «Титаника», атомная бомбардировка Хиросимы, землетрясение в Мехико, ураган «Эндрю» (он был в 1992 году, до «Катрины»), атака на Всемирный торговый центр в Нью-Йорке — все это мы могли увидеть своими глазами. Причем не только увидеть, но и пережить ощущения участников тех событий. Главная же задача — выжить в катастрофе и помочь выжить другим (а вот это уже необязательно).

Насколько сильно развито пиратство за рубежом?



Достать пиратку в Китае ничуть не легче, чем в западных странах.

Это зависит от того, какие именно регионы подразумеваются под этим «за рубежом». В США, Канаде, Западной Европе и Японии организованного пиратства нет. В открытой продаже «левых» дисков там не бывает, а если и бывает, то очень ненадолго (полиция быстро прикрывает лавочку).

Пишут их, опять же, не на заводах, а в домашних условиях, на CD/DVD-резаках. В таких условиях больших тиражей пиратства, естественно, не видать.

Единственная отдушину — пиринговые сети. В странах «золотого миллиарда» широкополосный доступ в интернет есть почти у всех (да и стоит он копейки), поэтому многие игроки предпочитают скачивать игры из Сети. Но и это еще не говорит о том, что они убежденные пираты. По данным социологических исследований, большая часть пользователей, скачивающих игры из «всемирной помойки», делают это обычно в двух случаях: а) если не хочется ждать версию для своего региона (например, американская версия уже вышла, а европейская запаздывает на полгода); б) если они хотят оценить игру перед покупкой (демо-версия не показатель, живой тому пример — **F.E.A.R.**). Да, есть еще и третья категория игро-

ков, которые скачивают игры для того, чтобы не платить за них. Но в общей массе процент таких людей невелик: там, где нет культуры пиратства, это явление не может быть массовым по определению.

А что же в Китае? В сознании обывателей эта страна отродясь считается оплотом пиратства. Так оно когда-то и было, но сейчас ситуация с пиратством совершенно иная. Наш коллега **Сергей Виниченко**, который весь прошлый год жил в Китае и работал в **GameSpot China** (этому издательству принадлежит одноименный игровой сайт и несколько китайских игровых журналов), говорит по этому поводу следующее: «У вас у всех неправильное представление о современном Китае. С пиратством тут борются, причем очень активно и результативно. Достать пиратку в Пекине сейчас труднее, чем тяжелые наркотики. Я не говорю уже о флэш-картах с записями пиратских игр и чип-модах для приставок».

Китай разбит на два административных округа — Сянган и Аомынь. Центром первого округа является Гонконг, центром второго — Пекин. По сути, это две разные страны, у них даже валюта и законы разные. Гонконг всегда был лицом китайской игровой индустрии. Здесь никогда не запрещали игры и здесь никогда не боролись с пиратством (точнее, только делали вид, что боролись). По сей день в Гонконге самый высокий уровень пиратства в мире. Возможно, именно поэтому большая часть здешних игроков — приставочники (в остальной части Китая предпочитают PC).

Есть ли сайты о World of Warcraft на русском языке?

Конечно, есть: www.worldofwarcraft.ru, <http://worldofwarcrafters.ru>, <http://wow.ru>, www.wow.wnet.ua. Первые три сайта са-



www.worldofwarcraft.ru

мые крупные, там можно найти практически все. Последний помельче, но тоже достоин внимания. Смеха ради загляните еще на <http://rw.mangadreams.ru> — это сайт **Rainbow Warriors**, самой «нестандартной» русскоязычной гильдии

World of Warcraft. Нестандартной в прямом смысле — ресурс предназначен для геев и лесбиянок. Цитата из тамошних новостей: «Вчера в местном гей-клубе Аиранфордажа прошла безбашенная дискотека. Гильдия **Rainbow Warriors** решила отметить открытие своего форума. Чем же все это кончилось?»

Трехмесячный запас эля «Голубая Фея» был выпит без остатка. Посуда летела, столы дрожали от танцев тех, кто спутал их со сценой. Шест у барной стойки прогнулся под тяжестью друида, который танцевал на нем, превратившись в медведя...». В общем, одно-единственное посещение этого сайта гарантированно заменит вам стакан сметаны. Ничего более забавного по **World of Warcraft** в рунете не найти.

Поиграв во все части Silent Hill, я понял, что хочу разрабатывать игры. Я хорошо рисую, у меня развита фантазия и очень много идей для новых игр. Так вот — как стать разработчиком? С чего начать?

Для начала нужно свыкнуться с мыслью, что быстро у вас это не получится. Разработка игр — работа очень сложная, здесь нужны профессионалы. А чтобы стать таким профессионалом, вам нужно чему-то научиться — рисованию, программированию (художники и



www.hifallout.net. Создав фан-сайт такого уровня, вы обеспечите себе пропуск во многие игровые компании.

ских модификаций и карт, сделать фан-сайт какой-нибудь игры.

Когда вы почувствуете себя достаточно подкованным, начинайте подыскивать место работы. Только делайте это с умом. Главная ошибка новичков заключается в том, что они хотят всего и сразу: хорошую должность (главный дизайнер, не меньше), зарплату от \$1000 и личный кабинет. Так не бывает. На первых порах работать придется на самом дне «пищевой пирамиды». Зато если уж покажете себя с наилучшей стороны, карьерный рост не заставит себя ждать (демысы хассабисы и питеры молинье тоже не сразу стали великими).

Вторая распространенная ошибка: новичок приходит к работодателю и заявляет: «У меня куча невероятных идей. Дайте мне денег, и я сделаю гениальную игру». Для работодателя это самый верный признак того, что перед ним дилетант, который еще ни черта не смыслит в разработке игр. Гениальные идеи есть у всех, а вот воплотить их в жизнь может не каждый. Это, кстати, относится не только к геймдеву, но и к любой работе вообще.

Подскажите какие-нибудь хорошие игровые сайты?

О, отличный вопрос, мы уже давно хотели об этом рассказать. В рунете приличные игровые сайты можно в буквальном смысле пересчитать по пальцам одной руки. Во-первых, это сайт «Игромании» (www.igromania.ru) — здесь вы найдете свежие игровые и «железные» новости, патчи, видеоролики, обои, трейнеры, службу рассылки игровых открыток (пригодится, если нужно кого-то поздравить) и полный архив журнальных статей от Р.Х. и до наших дней. Второй по значимости сайт — **Absolute Games** (www.ag.ru). Это один из крупнейших игровых сайтов в России, а в плане удобства и функциональности ему просто нет равных (даже среди зарубежных аналогов). Здесь есть все — новости, превью/обзоры, гигантский файловый архив, большой игровой форум, коды и целый выводок ресурсов-сателлитов. В 2000—2002 годах AG был одним из самых видных российских игровых изданий в стране (в те времена там, кстати, писал наш главный редактор). Сейчас он сдал позиции (скажем, рецензии порой запаздывают на несколько месяцев, а сами тексты стали скучноватыми), но все равно остается в числе лидеров.

Третий сайт, о котором стоит упомянуть, — **The Daily Telefrag** (www.dtf.ru). Имя DTF уже должно быть известно вам — эти люди организовали КРИ и выпустили чуть больше года назад игру «Сталинград». Ресурс ориентирован в основном на разработчиков (новости, индустриальная аналитика, постмортемы), для обычного игрока тут интересного мало. Куда интереснее ему покажется **Gamemag** (www.gamemag.ru). Основной контент этого сайта — новости. Ни на одном другом игровом сайте в рунете нет больше такого количества разнообразных и интересных новостей, как на «Гейммаге». Пишут их, правда, задней левой ногой (ошибки в каждом первом слове), да и объективности днем с огнем не сыщешь (Xbox пинают в каждом абзаце). Еще на Gamemag очень хорошие форумы: здесь кипят самые ожесточенные баталии между сторонниками разных платформ (главным образом — между фанатами PlayStation 2 и Xbox) и здесь же можно встретить массу интересных людей — хардкорных геймеров, которые какими-то способами достают Xbox 360 в день его запуска, игровых журналистов, разработчиков и даже топ-менеджеров российских издательств (например, Дмитрия Бурковского, главу игрового подразделения компании «Новый Диск»). Разработчи-

ки, конечно, есть и на форумах DTF, но туда пускают только людей из индустрии.

ки, конечно, есть и на форумах DTF, но туда пускают только людей из индустрии.

Из числа западных сайтов мы бы порекомендовали вам следующие ресурсы. **GameSpot** (www.gamespot.com) — самый авторитетный игровой сайт в мире. Дизайн отличный, обновляется регулярно, штат авторов — дай бог каждому (причем все они профессионалы высокого класса), но вот статьи скучные, как учебник по геометрии. Оно и понятно: почти все западные игровые издания позиционируются как потребительские ресурсы, где нет места стилистическим изыскам. GameSpot же — «самый потребительский из потребительских».



Дизайн у GameSpot красивый, но малость бестолковый.

Вторую ступеньку занимает **IGN** (www.ign.com). Профессионализма здесь поменьше, дизайн тоже не чета GameSpot, зато пишут поживее. У **GameSpy** (www.gamespy.com) недостатки те же, только выражены они еще сильнее. Особняком от них стоит **Eurogamer** (www.eurogamer.net). Этот сайт не может похвастаться таким количеством контента, как у двух предыдущих изданий, но уровень авторов заметно выше. **Kotaku** (www.kotaku.com), **The Magic Box** (www.the-magicbox.com) и **GameScience** (<http://game-science.com>) специализируются на японских играх и новостях японской игровой индустрии. **3D Gamers** (www.3dgamers.com), **GameTrailers** (www.gametrailers.com), **FileFront** (www.filefront.com) и **FilePlanet** (www.fileplanet.com) — крупнейшие файловые архивы.

На сладкое мы припасли свой самый любимый игровой сайт — **UK Resistance** (<http://ukresistance.co.uk>). Это такая подчеркнута желтая пресса: здесь обливают грязью всех и вся, причем делают это язвительно и остроумно.



Редакция сайта UK Resistance всегда отличалась хорошим чувством юмора.

Игровые термины



В своих письмах вы часто спрашиваете нас, что обозначает тот или иной игровой термин — «шейдер», «полигон», «контекстно-зависимый интерфейс» и так далее. По мере сил мы отвечали на эти вопросы в рамках рубрики «Горячая линия: Игровой», но, похоже, настало время для масштабной разъяснительной работы. Публиковать в журнале полный перечень этих терминов от «а» до «я» с развернутыми пояснениями мы не будем, а вот на диске для них место всегда найдется. Если вы недавно начали играть и еще плавае в терминологии, загляните в раздел «ИнфоБлок» на наших CD/DVD — там есть толковый словарь, который поможет устранить большинство «белых пятен» в вашем игровом лексиконе. Со временем словарь будет постепенно пополняться все новыми и новыми терминами.

5 ВО ЧТО ИГРАЛИ
ЛЕТ НАЗАД

В маркетинговых кругах компании Eidos до сих пор ходит поверье, что именно эта игра и уничтожила некогда звездное содружество гениальных разработчиков под

Anachronox

названием Ion Storm. Это, конечно же, не так — звездное содружество уничтожил Джон Ромеро со своей провальной Daikatana, а его друг и соратник Том Холл добил полумертвую компанию выпуском RPG-долгостроя Anachronox.

Долгие годы разработки, миллионные бюджеты, огромные траты на PR-компанию... И такой результат. Движок от Quake II (и это больше чем через год после

выхода на свет Quake III: Arena), невнятная боевая система, позаимствованная у консольных RPG, а также дикий сюжет про частного космодетектива по имени Слай Бутс и его друзей — робота-параноика, электронную секретаршу, а также левитирующую планету диаметром полтора метра, населенную разумными существами. В общем, народ этой игры не понял.

ДАТА ВЫХОДА:	2001 год
ЖАНР:	Ролевая игра
ИЗДАТЕЛЬ/РАЗРАБОТЧИК:	Eidos/Ion Storm

А зря. Ведь несмотря на всю техническую отсталость и геймплейные дикости, Anachronox был, пожалуй, единственным в истории космоприключением в духе неувыдаемого «Автостопом по галактике». Едкой, местами циничной, но по-хорошему смешной игрой. И, как ни жаль, сейчас Anachronox пребывает в состоянии полного народного забвения.

10 ВО ЧТО ИГРАЛИ
ЛЕТ НАЗАД

Duke Nukem 3D, друзья. Как много в этом слове для сердца русского слилось. Десять лет назад в нашей стране было очень сложно найти игру, настолько же

Duke Nukem 3D

популярную, как этот незатейливый экшен. Любой взрослый дядечка в офисе знал, что такое «Дюк», каждый подросток во дворе мог без запинки просклонять сложное слово «Нюкем», и даже популярная в определенных кругах группа «Сплин» и та пела в своем главном хите: «Родригес будет жить еще долго, а Дюк Нюкем должен умереть». Duke Nukem 3D была всенародной, истинно русской игрой, са-

мой, наверное, популярной во второй половине девяностых.

Собственно, очевидно, почему «Дюк» так сильно понравился всем жителям нашей необъятной родины: в этой игре были а) большие пушки, б) красивые женщины и в) обилие унитапно-сортирного юмора — в общем, все то, без чего настоящему русскому жизнь, как известно, не в радость.

Память о «Дюке» до сих пор жива в народных сердцах, а его

продолжение — так до сих пор и не вышедший проект Duke Nukem Forever — уже стал самым печально известным долгостроем в истории индустрии. Появится ли он в этом году, или уже не появится никогда — мы, если честно, не знаем. Может, будет даже лучше, если он так никогда и не выйдет на божий свет. По крайней мере, нам хотя бы останутся ничем не омраченные, светлые воспоминания о Duke Nukem 3D...

ДАТА ВЫХОДА:	1996 год
ЖАНР:	Action
ИЗДАТЕЛЬ/РАЗРАБОТЧИК:	GT Interactive/3D Realms

15 ВО ЧТО ИГРАЛИ
ЛЕТ НАЗАД

На рубеже восьмидесятых-девяностых французская контора Silmarils была чем-то вроде Blizzard своего времени — компанией, которая порождает на свет исключительно хиты,

Metal Mutant

курочкой, несущей золотые яйца. Это уже позже «Сильмариллы» не смогли приспособиться к эре полигональной графики и трехмерных акселераторов, но пятнадцать лет назад — компания была на пике своей славы и творческого благополучия.

Вот взять, скажем, Metal Mutant — потрясающая для своего времени графика, невероятные чудеса двухсот пятидесяти шести цветов VGA-режима, уди-

вительно яркий и необычный геймплей, ну и вообще... Как несложно догадаться из названия, главным героем Metal Mutant был именно что металлический мутант, эдакий робот-трансформер, который по нажатию одной клавиши легко превращался то в кибернетического воина, то в механического динозавра, а то и вовсе в бронированный гусеничный танк. Что интересно, у каждой из трех ипостасей была своя четкая специализация: так,

воин — изничтожал всех встречаемых телескопическим топором и аки Бэтмен раскачивался на металлических тросах, танк — подавлял противника залпами кумулятивных снарядов, ну а динозавр так вообще дышал огнем.

В общем же и целом, по мощи воздействия на массы Metal Mutant был чем-то вроде F.E.A.R. своих дней. Вычурной, красивой и крайне популярной игрой.

ДАТА ВЫХОДА:	1991 год
ЖАНР:	Аркада
ИЗДАТЕЛЬ/РАЗРАБОТЧИК:	Silmarils

20 ВО ЧТО ИГРАЛИ
ЛЕТ НАЗАД

Вот уж, друзья, классика так классика. Игра, которая была настолько популярна в свое время, что сравниться с ней мог разве что «Тетрис» или Pacman. И это при том, что Castlevania была не хитрой головоломкой и не наво-

Castlevania

роченной RPG, а представляла собой самую что ни на есть банальную платформенную аркаду, которых в середине восьмидесятых выходило по сто штук на дню.

Синописис был прост как три копейки: некий персонаж brutальной наружности бежит по готическому замку и устраивает массовый геноцид вурдалакам, вампирам и прочим упырям. И вроде бы ничего необычного, но помимо убийства кровососов у главперсонажа было два замечательных хобби: поиск и коллекционирова-

ние монет, а также извлечение теплых сердец из тушек поверженных врагов. Спекулируя органами и переводя монеты в твердую валюту, герой мог закупать новое снаряжение, приумножать свои сверхспособности... короче говоря — развиваться по всем канонам классических action/RPG.

В общем, все эти нововведения дико понравилось общественности, и после бешеного успеха Castlevania боссы компании Konami вдруг поняли, что нащупали самую что ни на есть золо-

тоносную жилу. Буквально через год на рынке появилось аж два продолжения — Castlevania II: Simon's Quest и Vampire Killer, через два года — еще два сиквела, еще через год — пятая часть... В общем, на сегодняшний день в сериале насчитывается аж двадцать две (!) игры, последняя из которых — Castlevania: Curse of Darkness — вышла на консолях всего три месяца назад. Вот это да, вот это мы понимаем «долгая и успешная карьера»...

ДАТА ВЫХОДА:	1986 год
ЖАНР:	Аркада
ИЗДАТЕЛЬ/РАЗРАБОТЧИК:	Konami

Microsoft
game studios



FABLE

THE LOST CHAPTERS



"...яркая, увлекательная, веселая игра
с уникальной атмосферой и новаторским
подходом к законам жанра заслуживает оценок
И, конечно же, повторного прохождения..."

AG.ru

ЖЕЛЕЗНЫЕ НОВОСТИ

Павел Шубский

E-MAIL РУБРИКИ: HARD@IGROMANIA.RU

Creative делает свой iPod



В прошлом выпуске новостей мы писали о плеере пятого поколения от Apple — iPod Video, главной особенностью которого стала возможность воспроизведения видео. Новинка оказалась удачной и востребованной, так что конкуренты не стали отставать. Creative анонсировала свое видение плеера — Zen Vision:M.

Характеристики устройств схожи — яркий 2,5-дюймовый экран с возможностью отображения 262 тысяч цветов, встроенный жесткий диск на 30 Гбайт, который позволит смотреть видео в любых форматах и вместит до 6 DVD-фильмов. Даже дизайн устройств в чем-то схож. Правда, версия от Creative немного более толстая. Зато в плеере используется емкий сменный аккумулятор, который позволяет работать 4 часа в режиме видео и 11 в аудио. iPod сможет воспроизводить кино не более 2 часов.

Еще одной важной особенностью Zen Vision:M является наличие портов для вывода сигнала на внешние устройства — типа DVD-плеера или телевизора. Производитель позиционирует устройство как мобильное хранилище медиаконтента с возможностью легкого перемещения. Zen будет комплектоваться адаптером питания. Цена конкурента iPod составляет \$330.

Сапфировый Radeon быстрее



Ввиду победы NVIDIA GeForce 7800 GTX 512 над ATI Radeon X1800 XT партнеры канадской компании приняли решение продавать разогнанные версии видеокарт.

В рамках этой кампании производитель Sapphire готов представить энтузиастам модель с постфиксом PE. К слову, отныне это обозначение не будет расшифровываться как

Platinum Edition (платиновая версия), уступив место Performance Edition (производительная версия). Новые версии Radeon X1800 XT будут работать на следующих частотах: 700 МГц для ядра и 1600 МГц для памяти против 625 и 1500 соответственно у старой. Если вы уже купили видеокарту со стандартными частотами — не стоит унывать, Sapphire позаботилась обо всех. На сайте компании будет выложена версия BIOS с новыми частотами, и граждане, купившие неразогнанную версию, смогут перешить ее и сделать таким образом существенно быстрее.

Другой вопрос — сможет ли разогнанная версия противостоять детищу NVIDIA? Частоты карт от ATI все равно не дотянули до недосигаемых 700/1700 МГц у GeForce 7800 GTX 512 Мбайт.

NVIDIA покупает



Покупка одной компании другой происходит не так часто, а когда один известный производитель приобретает другого, событие получает очень широкую огласку.

Калифорнийская компания NVIDIA сообщила о покупке известного производителя чипсетов — тайваньской ULi. Нарботки компании помогут NVIDIA еще сильнее закрепиться в области материнских плат, а заодно потеснить ATI, VIA и SiS.

За 52 миллиона долларов калифорнийцы приобрели сражающуюся за жизнь компанию, имеющую в арсенале несколько удачных моделей и технологий. Но NVIDIA смотрит глубже: у ULi есть связи со многими производителями материнских плат и это поможет калифорнийцам продвинуть технологию SLI во все ценовые категории, расширив свой рынок.

Технологические наработки — не единственное, что приобрела NVIDIA. Преследовались и чисто прагматичные цели. Компания ULi до этого момента была одной из немногих, предложивших решения с поддержкой CrossFire, тогда как чипсет собственного производства ATI уже порядком устарел. Теперь последней придется как-то решать ситуацию, причем оперативно.

SLI на четыре головы



Компания ASUS представила миру еще одну сумасшедшую видеокарту — двухчиповый вариант NVIDIA GeForce 7800 GT. Даже одна такая видеокарта должна быть мощнее GeForce 7800 GTX с одним чипом, а стоит ненамного дороже. На предыдущей версии материнских плат nForce4 SLI соорудить SLI из двух таких видеокарт не представлялось возможным, так как они требовали все 16 линий PCI Express, тогда как плата обеспечивала только по 8.

Новые ревизии материнских плат nForce4 SLI x16 с двумя портами PCI Express x16 по 16 линий на каждый позволили объединить этих графических монстров в одну упряжку. При объединении в SLI эти карты показали результаты, почти вдвое превышающие таковые для двух GeForce 7800 GTX в режиме SLI. Новые драйвера NVIDIA уже позволяют организовать SLI на 4 чипа, однако код еще не отшлифован до блеска. В следующих версиях идея будет развита.

Единственное, что может омрачить радость: ASUS выпустила всего 2000 видеокарт GeForce N7800GT Dual и около сотни отправлено прессе для проведения тестирования. Так что если экстремальная новинка и попадет в магазины, то только в единичных количествах и по заоблачным ценам.

Стилус для мобильника



Чувствительные экраны до некоторых пор применялись преимущественно в карманных компьютерах (КПК), но теперь они завоевывают рынок сотовых телефонов. И речь даже не о специализированных смартфонах, которыми без стилуса пользоваться не всегда просто — речь об обычных мобильниках. Первой ласточкой с чувствительным экраном стал Philips 755, сейчас появилась модель от Fly. Тенденция намечается, спрос есть. Компания EPOS, которая за-

специализированных смартфонах, которыми без стилуса пользоваться не всегда просто — речь об обычных мобильниках. Первой ласточкой с чувствительным экраном стал Philips 755, сейчас появилась модель от Fly. Тенденция намечается, спрос есть. Компания EPOS, которая за-

нимается разработками в сфере цифрового позиционирования, представила очень интригующую технологию. Отныне любой телефон может быть превращен в телефон с «чувствительным экраном», и, слава богу, в мастерскую бежать не придется.

Базовая станция в виде чипа устанавливается в телефон производителем или подключается как периферия. Специальный стилус оборудован позиционирующим чипом собственной разработки, который передает сигналы базовой станции. Элемент питания стилуса хватит на целый год. К счастью, технология EPOS не ограничивается стандартными областями применения чувствительного экрана — вы сможете играть в игры, установив стилус на поверхность и наклоняя его в разные стороны (в фильме «Шкал» герой Брюса Виллиса управлял пулеметом при помощи похожей штуки). Технология EPOS выглядит более чем перспективно.

Баварские Моторы Inside



Информационные технологии проникают все глубже и глубже в нашу жизнь — в недалеком будущем для человека и вовсе станет немисливо обходиться без тех или иных гаджетов. Компания Intel заключила соглашение с машиностроительным концерном BMW — отныне весь персонал во всем мире будет использовать компьютеры и КПК с процессором и технологиями Intel. 3000 дилеров баварской компании будут снабжаться самыми современными наработками Intel. Также BMW и Intel создадут промышленные спецификации по внедрению сторонних устройств в баварские автомобили — таких как сотовые телефоны, медиаплееры, ноутбуки.

Монстро-кулер



Тихий компьютер, кто из нас об этом не мечтает? По мере роста мощностей компьютера начинают греться даже те элементы, о которых раньше после покупки никто и не думал. В связи с этим производители систем охлаждения выпускают все более и более навороченные кулеры. При этом старая конфигурация «бутерброда» (радиатор, сверху вентилятор) уже не работает. Умы техников будоражат тепловые трубки и медные радиаторы. Чем больше диаметр вентилятора — тем, как повелось, тише, лучше и эффективнее. Но вот незадача, разместить большой вентилятор в привыч-

На CD и DVD

СВЕЖИЕ ДРАЙВЕРЫ И СОФТ ДЛЯ ЖЕЛЕЗА

ВИДЕОКАРТЫ

- ATI Catalyst 5.13** — свежие драйвера для видеокарт Radeon, All-in-Wonder, IGP, IXP и XPRESS 200.
- Gainward ExperTool 3.35** — фирменная утилита для настройки видеокарт от Gainward.
- NVIDIA ForceWare 81.98** — последние драйвера для карт серии GeForce.
- NiBiTor 2.6** — редактор для BIOS видеокарт от NVIDIA.
- PowerStrip 3.63** — продвинутая утилита для настройки видеокарт.
- RivaTuner 2.0 RC15.8** — популярная программа для работы с настройками видеокарт от ATI и NVIDIA.

МАНИПУЛЯТОРЫ

- Logitech G15 1.01** — новое ПО для игровой клавиатуры от Logitech.

МАТЕРИНСКИЕ ПЛАТЫ

- MSI PC Alert 4.1.1.0** — фирменная программа для мониторинга состояния системы.

ОПТИЧЕСКИЕ ПРИВОДЫ И ЖЕСТКИЕ ДИСКИ

- DVDInfoPro 4.50** — программа предоставляет полную информацию о вашем оптическом приводе и носителях.

ном направлении не всегда можно, да и Zalman отбирает почти весь хлеб со своими CNPS-7700Cu.

Не очень известная на наших берегах компания Tuniq выпустила огромных размеров охлаждающее устройство. Модель Tower 120 пытается вобрать в себя все вышесказанное с наибольшим коэффициентом эффективности — большой вентилятор 120x120 мм расположен вертикально, применяются тепловые трубки, радиатор оригинальный. Tower 120 устанавливается на любые процессоры, включая Intel Socket 478/775 и AMD Socket 754/939/940. В комплект поставки входит регулятор оборотов и термопаста.

Blu-Ray впереди



Вы, вероятно, уже устали от новостей по поводу очередных перестановок и неурядиц, связанных с войной форматов хранения данных — HD-DVD и Blu-Ray. Если это

Итоги конкурса по моддингу акустики

Представляем вам итоги конкурса по моддингу акустики и собственно победителей, которые получают призы от нас и компании Sharkoon (www.sharkoon.com).



1 место — Пласин Андрей из г. Кемерово. Он получает от нас и компании Sharkoon прозрачный акриловый корпус и набор для подсветки ПК «два в одном» (две синие лампы и инвертор).



2 место — неизвестный моддер, приславший фотографии по почте avalon2004@list.ru. И он награждается набором для моддера, в который входит функциональная панель, два вентилятора и набор для подсветки ПК «два в одном».



3 место — Вадим Идрисов из г. Уфа, которому достается звуковоспроизводящий модуль для управления лампами, набор для подсветки ПК «два в одном», вентилятор с лампой, вспышка на двенадцати светодиодах, лазерный светодиод и неоновая струна.

действительно так, то спешим вас порадовать — количество новостей пойдет на спад, так как формат Blu-Ray уже считается успешным благодаря более мощному маркетингу и поддержке со стороны таких компаний, как Sony и семи голливудских киностудий.

Один из последних гвоздей в ящик HD-DVD заколачивается появлением еще одной удачной технической находки — формат Blu-Ray поддерживает нанесение нескольких слоев на одну сторону. Оказывается, на одной стороне Blu-Ray-диска, помимо всех новых технологий, может поместиться старый добрый слой DVD-9 (нынешний стандарт). По задумке, пользователь, купивший такой диск, сможет смотреть фильм на обычном DVD-плеере, а в будущем наслаждаться более качественным изображением.



ЛУЧШЕЕ ЖЕЛЕЗО 2005 ГОДА

Самые последние железные новинки ушедшего года

Николай Арсеньев и Александр Горин

2005 год запомнился многими событиями. То был год, когда родились двоядерные процессоры, **nForce4 SLI** наконец-то вторгся на территорию **Intel**. **AMD** вот-вот представит новый разъем и процессоры со встроенным контроллером **DDR2**-памяти. Последняя окрепла и стала реальной силой. Компания **Creative** представила качественно новую линейку звуковых карт серии **X-Fi**. Появилась альтернатива **SLI** от **NVIDIA** — **ATI CrossFire**. И это далеко не все новости, которые принес год ушедший. Тем интересней немного поразмышлять о том, что произошло и что нас ожидает в уже наступившем 2006 году...

Процессоры

Хотя ушедший год и можно назвать годом двоядерных процессоров, все же они не были хитами продаж. Куда большей популярностью пользовались классические решения с одним ядром. Но мы уверены, что 2006 год станет истинным расцветом двухголовых. А пока расскажем о наших победителях.

Лучшим бюджетным процессором был признан **Celeron D 351** — и причин тому много. Позиция **Intel** оказалась практичной и удобной, данный чип создан для разъема **Socket 775**. Под него компания выпускает сейчас все модели своих камней. Купив относительно простенький **Celeron**, всегда будет возможность заменить его на что-то более производительное, например на **Pentium 6xx** или **Pentium D**. К слову, данный **Celeron D** не так и прост. По сравнению с прошлым поколением он получил вдвое больший объем кэш-памяти (256 кбайт), поддержку 64-битных приложений (**EM64T**) и функцию **XD-bit**. Неплохой набор бонусов для недорогого процессора.

Компания **AMD** первой ввела поддержку 64-битных команд, что похвально. Но, объективно говоря, толку от этой возможности все еще немного. Время подобных операционных систем и приложений не пришло, и 2006 год вряд ли станет переломным в этом плане. Тем не менее **Athlon 64 4000+** под **Socket 939** оказался крайне удачным и производительным. В нем есть все необходимые технологии, его производительность очень высока, к тому же он потребляет мало энергии и не сильно греется. Разве есть еще сомнения в том, кто победитель?

Для геймеров истинной иконой стали процессоры серии **Athlon 64 FX**. И по сей день они обеспечивают бескомпромиссную скорость в играх. Это однозначный выбор хардкорного игрока!

В 2006 году нас ожидает новый виток конкуренции, причем **Intel** явно собирается дать серьезный бой и выпустить ряд новых процессоров с новаторскими технологиями. **AMD** также есть что ответить. Так появится новый процессорный разъем и поддержка **DDR2**-памяти. Достаточно ли этого будет, чтобы удержать пальму первенства?



ТЕХНИЧЕСКИЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ ПРОЦЕССОРОВ

Название модели	Intel Celeron D 351	AMD Athlon 64 4000+	AMD Athlon 64 FX-57
Разъем	Socket 775	Socket 939	Socket 939
Тех. процесс	90 нм	90 нм	90 нм
Ядро	Prescott	San Diego	San Diego
Объем кэша	256 кбайт	1024 кбайт	1024 кбайт
Частота FSB	533 МГц	1000 МГц	1000 МГц
Тактовая частота	3,2 ГГц	2,4 ГГц	2,8 ГГц
Дополнительно	SSE, SSE2, SSE3, xD-Bit, EM64T	SSE, SSE2, SSE3, 3DNow!, Cool'n'Quiet, EVP, x86-64	SSE, SSE2, SSE3, 3DNow!, Cool'n'Quiet, EVP, x86-64

Кулеры для процессоров

Все давно привыкли, что процессор должен охлаждаться с помощью кулера. Да, давно уж канули в лету времена, когда чип мог работать и вовсе без какого-либо дополнительного охлаждения...

Несмотря на бытующее мнение, что боксовые кулеры хороши, мы можем с уверенностью сказать, что это далеко не так. Да, штатные решения справляются со своей основной задачей, но тихой работы от них ждать не приходится. Неудивительно, что большой популярностью пользуются кулеры от компаний **GlacialTech (Igloo 7300)** и **Cooler Master (CI5-9JD3A-0L)**.

Они выпускают модели, которые совмещают в себе низкую стоимость, куда более тихую работу и высокую эффективность охлаждения.

Большую популярность снискал монструозный кулер **Zalman CNPS7700-Cu**. Необычный дизайн, медь и тихий 120-миллиметровый вентилятор сделали его хитом продаж. Это дорогая модель, но она стоит своих денег. Более того, она универсальна и поддерживает как процессоры от AMD, так и от Intel. Zalman CNPS7700-Cu — настоящий универсальный солдат.



ТЕХНИЧЕСКИЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ КУЛЕРОВ

Название модели	GlacialTech Igloo 7300	Cooler Master CI5-9JD3A-0L	Zalman CNPS7700-Cu
Поддерживаемые разъемы	Socket 754, 939, 940	Socket 775	Socket 754, 939, 940, Socket 478, 775
Размеры	92x92x25 мм	95x95x25,4 мм	136x136x67 мм
Скорость вентилятора	2400 об/мин	2200 об/мин	1000-2000 об/мин
Уровень шума	27 дБа	26,4 дБа	20-32 дБа
Вес	422 г	500 г	918 г

Жесткие диски

У производителей жестких дисков затишье. Никаких сенсаций за ушедший год не произошло. Втихую произошла миграция на Serial ATA II, который обратно совместим с прошлым поколением. Преимущества стандарта заключаются в большей пропускной способности и изначальной поддержке очереди команд NCQ, которые больше нацелены не на нас, пользователей, а на другие задачи (базы данных и т.д.).

Оптимальным выбором стал **Seagate Barracuda 7200.8** емкостью 400 Гбайт. Это тихое и производительное решение, которое подойдет для любых задач. Винчестер обладает родной поддержкой NCQ, скорость шпинделя составляет привычные 7200 об/мин.

Совсем другое дело это **Western Digital Raptor WD740GD**. Данная модель второй год подряд признается победителем! И по праву — еще ни один стандартный SATA-жесткий диск не смог приблизиться к творению WD. Да, пусть у него малая емкость (всего 74,6 Гбайт), и у него нет поддержки NCQ, и он не самый тихий во время работы, зато его производительность потрясает до сих пор — 10000 об/мин это серьезное преимущество. Так что если 74,6 Гбайт будет маловато, просто добавьте еще один винт и объедините их в RAID 0 — и вы получите удвоение дискового пространства и существенную прибавку в скорости. Может, кто-нибудь сможет побить этого бессменного лидера в этом году?



ТЕХНИЧЕСКИЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ ЖЕСТКИХ ДИСКОВ

Название модели	Seagate Barracuda 7200.8	Western Digital Raptor WD740GD
Интерфейс	Serial ATA	Serial ATA
Емкость	400 Гбайт	74 Гбайт
Скорость вращения шпинделя	7200 об/мин	10000 об/мин
Объем кэш-памяти	8 Мбайт	8 Мбайт
Среднее время поиска	8 мс	4,5 мс
Уровень шума при простое	28 дБа	32 дБа
Уровень шума при поиске	37 дБа	36 дБа

Материнские платы

Для платформы AMD нет ничего лучше, чем чипсеты от NVIDIA. По крайней мере, на данный момент. Они поддерживают все современные индустриальные стандарты и обеспечивают высокую скорость. И тут выбор для пользователей оказывается весьма простым. Если нужно простое решение, то лучше взять что-то на nForce4 Ultra, если необходима поддержка двух видеокарт, то не обойтись без nForce4 SLI x16. Компания MSI как раз недавно представила модель K8N Diamond Plus, которая основана на последнем чипсете. Отличительные особенности этой платы заключаются в том, что в ней реализован чип с поддержкой двух полноценных PCI-E x16-каналов и встроенный звук на базе Creative Sound Blaster Audigy. Для охлаждения чипсета используется система с использованием тепловой трубки. Остальные возможности платы также на уровне — два гигабитных сетевых адаптера, поддержка FireWire, дополнительные Serial ATA разъемы и слоты PCI-E x1, x4.

Тем не менее далеко не всем интересна поддержка SLI, именно поэтому платы на основе nForce4 Ultra и по сей день очень популярны. В наших тестах Foxconn WinFast NF4UK8AA-8EKRS показала блистательную производительность. В ней нет только SLI — и в этом вся раз-

ница. Зато возможности и цена очень радуют своей доступностью.

И под Intel мы получили в этом году чипсет nForce4 SLI Intel Edition, а затем и версию с приставкой x16. Последняя означает наличие 32 каналов PCI-E, которые выделены под видеокарты. Оба моста платы охлаждаются с помощью тепловых трубок, как и в случае с MSI. ASUS P5N32-SLI Deluxe поддерживает все современные процессоры Intel, включая двухядерные и серию Extreme Edition. Ну и, конечно, есть возможность объединить видеокарты в SLI. Еще плата примечательна тем, что поддерживает до 16 Гбайт памяти.

GIGABYTE GA-G1975X не отстает от своего конкурента. Intel выпустила мощный эволюционный чипсет Intel 975X. Это единственный сторонний чипсет, который официально поддерживает технологию CrossFire. Сама плата хороша своей продвинутой системой охлаждения Turbojet, которая направлена напрямую на сам процессор и северный мост. Для обеспечения качественного звука используется чип Creative Sound Blaster Live! 24-bit, который очень пригодится для игр и просмотра кино. Другой изюминкой GA-G1975X стала поддержка DDR2-888. Гигабитный сетевой адаптер и Serial ATA II на месте, не говоря уже про Matrix Storage с поддержкой RAID-массивов.



ТЕХНИЧЕСКИЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ СИСТЕМНЫХ ПЛАТ

Название модели	MSI K8N Diamond Plus	Foxconn WinFast NF4UK8AA-8EKRS	GIGABYTE GA-G1975X	ASUS P5N32-SLI Deluxe
Процессор	AMD Sempron, Athlon 64, 64 FX, 64 X2 (Socket 939)		Celeron D, Pentium 4, D, EE (Socket 775)	
Чипсет	NVIDIA nForce4 SLI x16	NVIDIA nForce4 Ultra	Intel 975X + ICH7R	NVIDIA nForce4 SLI x16 Intel Edition
Сист. шина	1000 МГц		533/800/1066 МГц	
Память	4 слота DDR SDRAM 400 МГц (до 4 Гбайт)		4 слота DDR2 SDRAM 533/667/888 МГц (до 8 Гбайт)	4 слота DDR2 SDRAM 533/667/888 МГц (до 8 Гбайт)
Слоты расширения	2 PCI-E x16, PCI-E x4, 2 PCI-E x1, PCI	PCI-E x16, 3 PCI	2 PCI-E x16, 2 PCI-E x4, 2 PCI	2 PCI-E x16, PCI-E x4, 2 PCI-E x1, 2 PCI
Дисковый массив	2 IDE, 4 SATA II (RAID 0, 1, 0+1), 2 SATA (RAID 0, 1), FDD	2 IDE, 4 SATA II (RAID 0, 1, 0+1), FDD	2 IDE, 4 SATA II (RAID 0, 1, 0+1, Matrix Storage), FDD	2 IDE, 4 SATA II (RAID 0, 1, 0+1, 5, JBOD), 2 SATA II (RAID 0, 1), FDD
Аудиокодек	Creative SB Audigy (7.1)	Realtek ALC850 (7.1)	Creative SB Live! 24-bit (7.1)	Realtek ALC850 (7.1)
LAN	1 Гбит/с, 1 Гбит/с	1 Гбит/с	1 Гбит/с	1 Гбит/с, 1 Гбит/с
Задняя панель	2 PS/2, LPT, COM, 4 USB, FireWire, аудиоразъемы, S/PDIF, 2 LAN	2 PS/2, LPT, COM, 4 USB, FireWire, аудиоразъемы, S/PDIF, LAN	2 PS/2, 2 USB, аудиоразъемы, S/PDIF, LAN	2 PS/2, LPT, 4 USB, SATA, аудиоразъемы, S/PDIF, 2 LAN
Форм-фактор	ATX (30,5x24,4 см)	ATX (30,5x24,4 см)	ATX (30,5x24,4 см)	ATX (30,5x24,4 см)

Видеокарты

Изысканным десертом 2005 года стало противостояние ATI и NVIDIA. Компании который уже год ведут ожесточенную борьбу и каждые полгода представляют новые графические чипы, которые раз за разом повышают планку производительности.

Настоящим откровением стал выпуск **ATI Radeon X800 GTO**. Видеокарты на этом чипе не так и дороги (~\$200), но при этом показывают высокую производительность в играх. А многие компании к тому же выпускают модели с повышенными частотами ядра и памяти. Именно к таким относится **HIS Radeon X800 GTO IceQ II Turbo 256 Мбайт**. С помощью фирменной утилиты можно без риска разогнать видеокарту и получить серьезную прибавку. От многих других эту плату отличает новая система охлаждения, которая эффективнее стандартной и к тому же создает куда меньший уровень шума во время работы.

Пока последнее поколение видеокарт очень дорого, оптимальным выбором станет что-нибудь на чипе **GeForce 6800 GS**. Он использует 12 пиксельных и пять вершинных конвейеров, что меньше чем у GT-версии — 16 и 5 соответственно. Это отставание нивелировалось большей частотой ядра — 425 МГц против 350 МГц. **GIGABYTE GV-NX68G256D-B 256 Мбайт** как раз основана на GS-ядре. Она хороша и своей производительностью, и комплектом поставки — оптимальный выбор для геймера.

Новым королем 3D по праву стал чип **GeForce 7800 GTX 512**. Данная версия отличается от обычной GTX еще большими тактовыми частотами и вдвое большим количеством памяти. Компания **Leadtek**, традиционный сторонник NVIDIA, поспешила выпустить видеокарту на этом чипе — **WinFast PX7800 GTX TDH MyVIVO Extreme**. Все современные игры просто летают на ней. Система охлаждения стала массивней и заграждает соседний слот, но при этом работает еще тише, чем та, что установлена на **GeForce 7800 GTX**.



ТЕХНИЧЕСКИЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ ВИДЕОКАРТ

Название модели	HIS Radeon X800 GTO IceQ II Turbo	GIGABYTE GV-NX68G256D-B	Leadtek WinFast PX7800 GTX TDH MyVIVO Extreme
Графический чип	ATI Radeon X800 GTO	NVIDIA GeForce 6800 GS	NVIDIA GeForce 7800 GTX 512
Интерфейс	PCI Express x16	PCI Express x16	PCI Express x16
Тех. процесс	110 нм	110 нм	110 нм
Частота чипа	400 МГц	425 МГц	550 МГц
Частота памяти	1000 МГц	1000 МГц	1700 МГц
Пиксельные конвейеры	12	12	24
Вершинные конвейеры	6	5	8
Шина памяти	256 бит	256 бит	256 бит
Объем памяти	256 Мбайт	256 Мбайт	512 Мбайт
Версия DirectX	9.0c (SM 2.0)	9.0c (SM 3.0)	9.0c (SM 3.0)
Версия OpenGL	2.0	2.0	2.0

Оперативная память

Оперативка в компьютере играет одну из важнейших ролей. Реальный минимум это 1 Гбайт. При этом важно использовать два модуля памяти, например два по 512 Мбайт, чтобы выжать максимум из двухканального контроллера памяти.

Хочется особо отметить DDR-память **Kingston KHX4300K2/1G** из серии **HyperX**. Она работает на высокой скорости и с достаточно низкими задержками (3-4-4-8-1, 2,7 В), что позволяет получить так необходимые дополнительные кадры в секунду в играх. Чипы охлаждаются с помощью радиа-

тора. Это оптимальный выбор для системы AMD. Для компьютеров на базе Intel стоит присмотреть DDR2-модули с очень высокой частотой и низкой латентностью. Идеальным выбором станет **Corsair Twin2X 1024A-5400UL** с показателями 3-3-2-8-1 (2,1 В). Для DDR2-памяти это феноменальные характеристики, которые позволяют добиться очень высокой производительности.

2006 год ознаменуется тотальным переходом на DDR2-память. В конце года мы, может, увидим и появление DDR3 SDRAM...



Оптические приводы

NEC ND-4550A стал продолжателем удачной линейки приводов компании. Дизайн передней панели дисководов выполнен в традиционном стиле — кнопка выброса и индикатор, логотипы поддерживаемых форматов рельефные.

Время поиска для CD- и DVD-дисков составляет 140 и 160 мс соответственно. Привод читает все современные медиа-форматы, включая двухслойные диски и DVD-RAM. Последние он умеет не только читать, но и записывать.

NEC ND-4550A — привод на все случаи жизни.



ТЕХНИЧЕСКИЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ ОПТИЧЕСКОГО ПРИВОДА

Название модели	NEC ND-4550A
Интерфейс	ATAPI
Объем буфера	2 Мбайт
Скорость чтения	CD — 48x, DVD — 16x
Скорости записи	CD-R/RW — 48x/24x, DVD±R/RW — 16x/6x, DVD-R DL — 6x, DVD+R DL — 8x, DVD-RAM — 5x
Время доступа	CD — 140 мс, DVD — 160 мс

Звуковые карты

Звание лучшей игровой звуковой карты заслуженно достается Creative Sound Blaster X-Fi Fatal1ty FPS. Она создана специально для игр и имеет встроенную память X-RAM объемом 64 Мбайт. Она предназначена для быстрой загрузки звука, правда, игр с поддержкой X-RAM пока нет. Поддержка EAX 5.0 позволяет получить от игр еще более правдоподобный и качественный звук.

Кроме платы в комплекте поставки есть пульт дистанционного управления и выносной блок в пятидюймовый отсек компьютера.

Но стоит сразу предупредить, что для того, чтобы насладиться всеми преимуществами X-Fi Fatal1ty FPS, потребуется достойная акустика или наушники.



Barebone-системы

Barebone-системы — это весьма неординарные компьютеры, которые до сих пор являются экзотикой. По сути, это полноценный, но очень компактный ПК с урезанными возможностями расширения. В маленьком кубике уже находится материнская плата со всеми необходимыми разъемами, включая один графический слот и еще один-два для периферии. Но бывают и исключения из правил!

Shuttle XPC SN26P — это истинный high-end. В скромном корпусе скрывается материнская плата на чипсете NVIDIA nForce4 SLI с поддержкой процессоров от AMD под разъем Socket 939 и двумя слотами PCIE x16 для видеокарт. Последнее означает не что иное, как поддержку SLI. Как и все решения от Shuttle, в этой модели использована продуманная система охлаждения, мощный аудиочип VIA Envy24PT с 24-битным звуком и поддержкой DTS удовлетворит и придирчивых аудиофилов. High-end в миниатюре.

Интересным вариантом для Intel стала система MEGA mPC 915 от MSI. Она основана на Intel 915G, где буква G означает наличие встроенного графического ядра. Рассматривать его всерьез явно не стоит — не справится оно с играми а-ля F.E.A.R. Но паниковать не стоит, для этого предусмотрен графический слот PCIE x16. Кроме него по соседству расположился еще один — PCIE x1 для периферии. Особенностью MEGA mPC 915 стало наличие встроенного Wi-Fi-адаптера. За крышкой на лицевой панели скрывается кард-ридер и дополнительные USB- и аудиоразъемы — все как у взрослых систем. Не в последнюю очередь MEGA mPC 915 выделяет необычный шахматный дизайн.

ТЕХНИЧЕСКИЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ BAREBONE-СИСТЕМ

Название модели	Shuttle XPC SN26P	MSI MEGA mPC 915
Процессор	AMD Athlon 64, 64 FX, 64 X2 (Socket 939)	Celeron D, Pentium 4 (Socket 775)
Чипсет	NVIDIA nForce4 SLI	Intel 915G + ICH6
Сист. шина	1000 МГц	533/800/1066 МГц
Память	2 слота DDR SDRAM 400 МГц (до 2 Гбайт)	
Слоты расширения	2 PCIE x16	PCIE x16, PCIE x1
Дисковый массив	IDE, 4 SATA II (RAID 0, 1, 0+1), FDD	2 IDE, 4 SATA II (RAID 0, 1, 0+1), FDD
Аудиокодек	VIA Envy24PT (7.1)	Realtek ALC880 (7.1)
LAN	1 Гбит/с	1 Гбит/с
Задняя панель	2 PS/2, COM, 4 USB, FireWire, аудиоразъемы, S/PDIF, LAN	2 PS/2, COM, 4 USB, VGA, аудиоразъемы, S/PDIF, LAN, модем
Блок питания	350 Вт	260 Вт
Размеры	325x220x210 мм	330x210x175 мм



Компьютерный корпус

Многие при покупке компьютера не утруждают себя выбором качественного корпуса и смотрят лишь на внешний вид и мощность блока питания. А зря. Выбор системного блока дело непростое. Его внутренний дизайн, система вентиляции должны быть хорошо продуманы, а для стабильной работы необходим качественный и мощный блок питания. **Thermaltake Armor** соответствует этим требованиям. Корпус совместим с полным спектром форм-факторов, включая ATX, Micro ATX, Extend ATX, BTX. Да, и BTX тоже. Для этого потребуется дополнительный набор аксессуаров, который можно приобрести отдельно. Такой вот получился трансформер.

У Armor в наличии десять внешних 5-дюймовых отсеков, еще пара 3-дюймовых и еще шесть таких же, но внутренних. На верхней крышке расположены дополнительные USB- и FireWire-порты, а также аудиоразъемы. Корпус продается как с блоком питания, так и без него. В первом случае кроме БП вы получаете еще и внешнюю панель с регулятором скорости вентилятора.

Что до охлаждения, то и здесь все в порядке — в наличии два 120-миллиметровых и еще столько же 90-миллиметровых вентиляторов. Интересной особенностью корпуса стало то, что жесткие диски устанавливаются в небольшой бокс, на который можно нацепить вентилятор для их охлаждения.

Thermaltake Armor — необычный и яркий корпус, с продуманным охлаждением и большими возможностями расширения. Правда, и стоит немало...



Персональный медиаплеер

Компания **Archos** уже успела сделать себе имя. Это признанный лидер среди производителей персональных медиаплееров. Их плееры напоминают КПК, но работают под собственной операционной системой, просты и удобны в использовании.

Gmini AV500 не исключение... Целых 40 Гбайт медиаконтента не позволят соскучиться ни в длительном путешествии, ни в каждодневной поездке на работу или учебу. Плеер позволяет воспроизводить видеозаписи на встроенном четырехдюймовом цветном ЖК-экране или на экране телевизора. AV500 поддерживает форматы Windows Media и MPEG4.

В качестве цифрового фотоальбома аппарат может похвастаться поддержкой JPEG- и BMP-форматов. При этом есть удобный режим слайд-шоу.

Gmini 500 оснащен USB-портом, позволяющим переносить фотографии напрямую с цифровой камеры.

На нем можно воспроизводить не только видео, но и аудиофайлы в форматах MP3, WMA и WAV. Плейлисты можно создавать непосредственно на устройстве, без использования компьютера. Весит аппарат всего 315 г.



КОНКУРС

от i-mode™ и журнала "Игромания"



i-mode — это модный мобильный интернет-сервис от компании **МТС**, позволяющий абонентам посещать сайты, адаптированные для просмотра на экране мобильного телефона, и предоставляющий доступ к богатому информационному и развлекательному контенту. Это настоящий подарок для индивидуалистов и любителей комфорта, которые смогут по достоинству оценить удобное интуитивное меню, простоту доступа к необходимой информации, высокую скорость подключения и предустановленные настройки телефона. Для того чтобы оказаться в мире i-mode, достаточно лишь одного нажатия клавиши.

Вся информация рассортирована по темам: «Новости и погода», «Пресса и ТВ», «Гид по городу», «Чаты и знакомства» и другие. Помимо удобной навигации i-mode предлагает пользователям доступ к персональному электронному почтовому ящику, позволяющему обмениваться письмами со всеми, у кого есть обычный электронный адрес. Такие сообщения вмещают до 5000 знаков, а также могут содержать приложения в виде звуковых файлов, изображений и видеороликов.

Своевременное обновление сайтов, полнота и высокое качество контента, а также удобство навигации делают i-mode идеальным сервисом для современных активных людей, идущих в ногу со временем. МТС приглашает всех развлекаться по-японски вместе с i-mode!



ВОПРОСЫ конкурса

1. В каком году сервис i-mode был запущен в Японии?

- а) 1996
- б) 1999
- в) 2001

2. Кто считается "отцом-основателем" сервиса i-mode?

- а) Такеши Нацуно
- б) Иссей Номура
- в) Дзюньитиро Коидзуми

3. Запустив сервис i-mode в России, компания МТС стала ... по счету партнером международного i-mode-альянса.

- а) 10
- б) 13
- в) 12

4. Какой электронный почтовый адрес по умолчанию получает каждый абонент i-mode?

- а) i-mode.abonent001@i-mode.mts.ru
- б) {номер_вашего_телефона}@imode.mts.ru
- в) пользователь выбирает адрес самостоятельно

5. Телефон NEC N411i оснащен фото- и видеокамерой с разрешением ... мегапикселей.

- а) 0,5
- б) 1
- в) 1,3



Ответы на вопросы конкурса высылайте на электронный адрес **i-mode@igromania.ru** либо на адрес редакции: 111524, Россия, г. Москва, ул. Перовская, д. 1, стр. 7, "Игромания" с пометкой "i-mode".

Среди читателей, которые ответят правильно на все вопросы, мы проведем розыгрыш призов. Итоги конкурса будут подведены в майском номере журнала "Игромания"!



Акустика

Мощь и хорошее качество звука характерно для **Logitech Z-2300**. Дизайн колонок консервативен. Размеры невелики. Сабвуфер использует 20-сантиметровый динамик с большим фазоинвертором. Его корпус глубокий, что обеспечивает хорошие басы. Электроника вынесена на заднюю часть саба.

Управление системой реализовано с помощью проводного пульта. На нем есть клавиша включения/выключения, ручка регулировки громкости и еще ручка для управления уровнем низких частот. Эргономика не вызывает нареканий. На пульте есть гнездо для наушников.

Звук мягкий и натуральный. Если вам нужна мощность, аккуратное воспроизведение тембра и отсутствие агрессивного звучания, не стоит

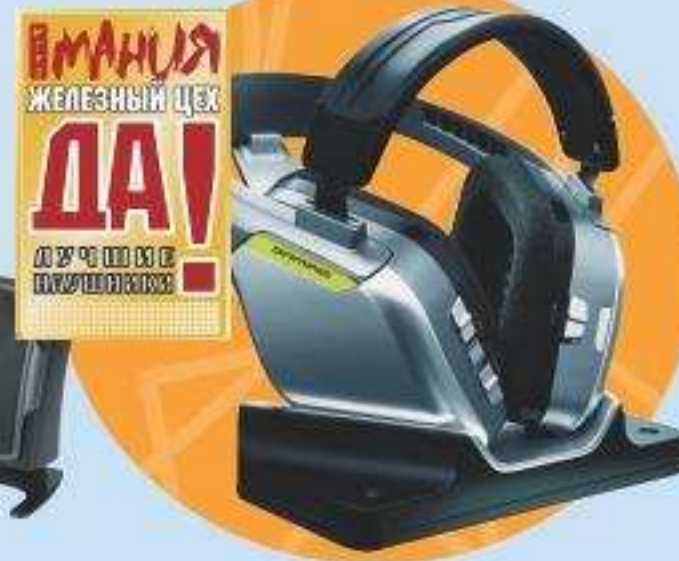
выкручивать ручку до упора. Если вы пожелаете, чтоб содрогнулись стены, то смело можете это делать.

Акустика **Creative GigaWorks ProGamer G500** адресована любителям игр, которые хотят получить реалистичную объемную звуковую картину. Система получила сертификацию THX, общая мощность составила 310 Вт. Бас насыщенный и чистый, без хрипа. Сателлиты не отстают. Они оснащены фазоинверторами для лучшей передачи низких и средних частот.

У акустики есть дополнительный вход для подключения внешних источников звука. Проводной пульт ДУ поддерживает ряд дополнительных функций, таких как выключение звука и независимая регулировка громкости для каждой

колонок. Мощность сабвуфера составляет 130 Вт, а сателлитов — 36 Вт каждый.

Наушники **Philips SHG8100** сочетают в себе высокое качество воспроизведения и функцию **Sonic Vibes System**, которая синхронизирует происходящее на экране действие с вибрациями, передаваемыми пользователю через наушники. Система реагирует на низкие частоты звуковой дорожки, производя вибрирующий эффект. Эдакий сабвуфер для головы. Его можно регулировать. Это позволяет погрузиться в игру в буквальном смысле «с головой». Наушники SHG8100 — беспроводные. Качество звука на высоком уровне. Модель лишена всех недостатков, свойственных инфракрасным моделям.



Игровые манипуляторы

Любители авиасимуляторов — это особый вид геймеров. Они любят, когда все по-настоящему. Но немногие модели блещут удобством и реализмом. **Saitek X52 Flight Control System** — одна из самых правдоподобных систем на сегодняшний день.

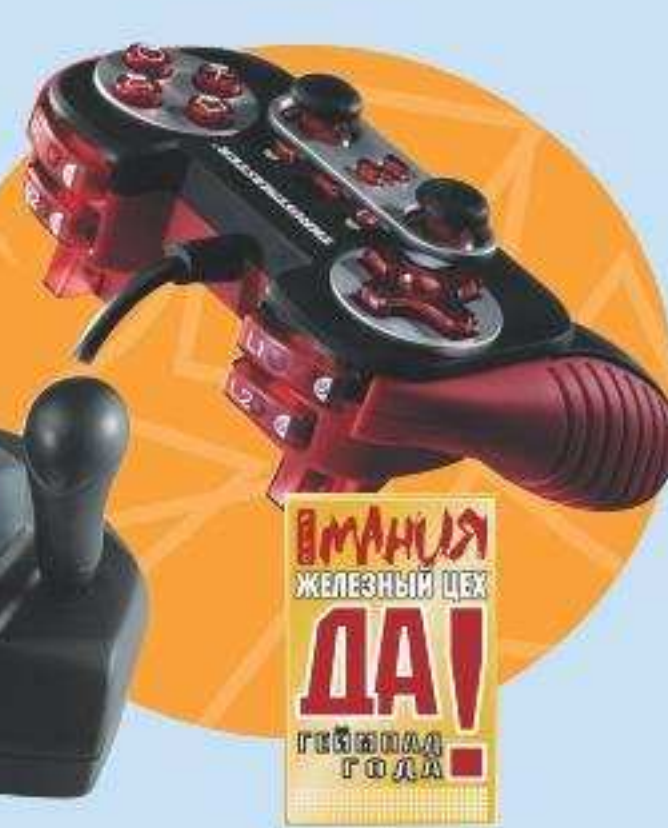
Встроенная система программирования позволяет назначить функции на клавиши джойстика. Рукоятка газа имеет регулировку усилия движения, а также промежуточные фиксаторы для выставления тяги и режима форсажа. На основании есть сенсорные кнопки, которые позволяют включить «безопасный режим» для переключения профиля настроек на лету или показать функции, назначенные на остальные кнопки. X52 Flight Control System позволяет почувствовать себя в кабине настоящего самолета.

Что такое аркада? Прежде всего это тренировка ловкости и реакции. Чем-то напоминает спорт. А что есть у спортсменов? Спортивные снаряды. Чем они лучше, тем больше шансов достичь высокого результата. Отличным снарядом станет геймпад **Thrustmaster Dual Trigger Rumble Force**. Есть некоторые игры, которые рассчитаны как раз для игры с геймпадом, например **Prince of Persia: The Two Thrones**. В ней вам не удастся вытворять акробатические этюды с помощью клавиатуры, а с геймпадом в самый раз!

Оснащенный 15 кнопками и аналоговыми джойстиком он позволит назначить любые команды. Есть возможность подключения как к PC, так и к PlayStation. Обратная связь представляет из себя вибрацию и позволяет игроку почувствовать все невзгоды, которые происходят с героем в игре.

Приводить доводы в пользу руля при игре в автосимуляторе нет смысла. Преимущества налицо. В настоящем автомобиле по-прежнему используется руль и педали, во-вторых, руль позволяет игроку выдавать дифференцированные значения. Руль можно повернуть на 10 градусов, на 20 и т.д., а клавиатура позволяет подать сигнал только о полном повороте колес. Благодаря этим преимуществам качественно изменяется уровень игры и увеличивается реалистичность игрового процесса.

Logitech MOMO Racing — яркий пример качественного и удобного руля, который сможет удовлетворить взыскательного гонщика. Дизайн удачен, никаких кричащих расцветок, все спокойно и практично. Приятная на ощупь резиновая поверхность руля позволяет удерживать его легко и удобно. Прочные трубки надежно закрепляют его. Обратная отдача мощная. Logitech MOMO Racing — качественный инструмент для гонщика.



Мониторы

Мы все уже свыкли с тем фактом, что ЖК-мониторы вытеснили устаревшие ЭЛТ-решения. Наступление жидких кристаллов продолжается. Если раньше пределом мечтаний были 17-дюймовые модели, то сейчас наиболее активно развиваются 19-дюймовые. Хотя цена на них сильно упала, они все еще стоят довольно дорого, так что оптимальным выбором являются первые. **Philips 170X5 FB** — один из лучших на данный момент в своей категории. Технические характеристики монитора приличные: так, время отклика составляет 12 мс, углы обзора — 160 градусов как по вертикали, так и по горизонтали. На задней панели находится аналоговый VGA-вход. В корпус модели встроены па-

ра динамиков мощностью по 2 Вт каждый. Технология **LightFrame** позволяет сделать изображение сочным и ярким, особенно это пригодится в играх.

Настоящей находкой стал **ViewSonic VP930**. Монитор «закован» в стильный тонкий корпус. Еще более широкие углы обзора позволят с любого ракурса смотреть на картинку без потери цвета. Показатели яркости и контрастности на высоте — 250 нит и 1000:1 соответственно. Кроме того, есть поддержка HDTV 720p. А время отклика равно всего 8 мс, что особенно придется по вкусу любителям быстрых гонок и экшенов. Удобное меню, большое количество настроек прилагаются.



ТЕХНИЧЕСКИЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ МОНИТОРОВ

Название модели	Philips 170X5 FB	ViewSonic VP191b
Размер экрана	17 дюймов	19 дюймов
Разрешение	1280x1024	1280x1024
Яркость	250 кд/м2	250 кд/м2
Контрастность	500:1	1000:1
Углы обзора	160, 160	170, 170
Время отклика	12 мс	8 мс
Отображаемые цвета	16,2 млн.	16,2 млн.
Видеоразъемы	D-Sub	2 D-Sub/DVI
Размеры	400x388x181 мм	412x491x289 мм

Клавиатура и мышка

Компания **Logitech** не перестает удивлять игровой мир новыми мышками, клавиатурами и игровыми манипуляторами. Находки, примененные в клавиатуре **G15 Gaming Keyboard**, оказались удачными — многофункциональный ЖК-дисплей и большое количество программируемых кнопок идеально подходят как для различных приложений, так и для игр. По задумке на дисплей должна выводиться информация о здоровье, количестве брони и патронов, но пока подобных игр нет. На данный момент на дисплей выводится информация о проигрываемой песне, уровень загрузки памяти и процессора, дата и время... Под крышкой с дисплеем скрывается блок управления плеером, который включает возможность регулировки уровня громкости, перемотки и т.д. Другое дело программируемые кнопки — на них можно вешать любую комбинацию клавиш! Особенно эта возможность пригодится в РПГ и стратегиях. Изначально таких клавиш 18, за счет наличия функциональных кнопок это количество возрастает до 54.

Новой иконой для профессиональных игроков стала мышка **Logitech G5 Laser Mouse**. Она вобрала в себя все лучшие дизайнерские находки MX-серии. В ней впервые был использован лазерный сенсор с разрешением 2000 dpi и грузики. Внутри мышки находится специальный блок, в который можно устанавливать грузы различного веса. Вы предпочитаете легкую мышь — просто вытащите все грузики. Если наоборот — тоже не проблема — поставьте самые тяжелые грузы. Такая гибкость понравится многим. Другой особенностью мышки стала возможность переключения чувствительности сенсора на ходу. **G5 Laser Mouse** — идеальное оружие для виртуальных убийств.



MP3-плеер

Плеер **iriver U10** оснащен 2-дюймовым ЖК-дисплеем с высоким разрешением (320x240). На нем можно комфортно просматривать картинки и видеоролики.

Модель содержит 1 Гбайт памяти (есть вариант с 512 Мбайт), снабжена FM-тюнером и встроенным микрофоном, поддерживает воспроизведение файлов в форматах MP3, WMA, OGG и ASF, видеороликов MPEG 4 SP, просмотр графических JPEG-файлов, а также текстовых. В U10 реализована технология Macromedia Flash, так что можно запускать Flash-игры и ролики.

Система управления U10 интересна. Край дисплея подвижны и под ними есть клавиши. Соответственно, получается

четыре клавиши-стрелочки. Интерфейс плеера выдержан в духе минимализма: разделы и пункты просты.

Подключение плеера к ПК производится по USB. Операционная система распознает U10 как съемный диск и позволяет производить все манипуляции с файлами. Есть один недостаток. Для того чтобы скопировать музыку на плеер и впоследствии сортировать ее всеми доступными методами, пользоваться системой рейтингов, потребуется установить менеджер **iriver Plus 2**.

Плеер имеет высокое соотношение сигнал-шум, что говорит о качественном аудиотракте. В комплекте с ним поставляются наушники **Sennheiser**.



КОГДА ВСЕ РЕШАЮТ СЕКУНДЫ

Тестирование hi-end видеокарт

Александр Горин

Разработчики игр стараются изо всех сил, чтобы игры на наших мониторах напоминали слайдшоу. С другой стороны баррикад находятся добрые разработчики видеокарт и новейших графических процессоров — только они могут дать достойный отпор. Итак, мы попробуем на зуб несколько видеокарт верхней ценовой категории.

Коротко о главном

Так уж получилось, что из всех игроков на рынке видеокарт для игр остались только двое — канадская **ATI** и американская **NVIDIA**. На сегодняшний день есть два решения для сверхпроизводительных машин. Это **GeForce 7800 GTX** и **Radeon X1800 XT**. Но уже в ближайшее время стоит ожидать новых разработок от этой неразлучной парочки. А сейчас перейдем к делу...

Будущее глазами ATI

Чипы этой компании представлены в нашем тестировании двумя платами — **ATI Radeon X1800 XL** от **Sapphire** и референсной **ATI Radeon X1800 XT**. Обе платы основаны на чипе **R520**. Он изготавливается по 90-нм техпроцессу и имеет 16 пиксельных конвейеров, сгруппированных в 4 процессора, а также 8 вершинных процессоров. Основными отличиями R520 от предыдущих стали долгожданная поддержка шейдеров 3-й версии, а также принципиально новая кольцевая 512-битная шина памяти **RingBus**. Дополняет технологическую идиллию программируемый 256-битный контроллер памяти, который поддерживает даже **GDDR4**-память. В техническом плане платы отличаются друг от друга лишь частотами памяти и чипа.

В картах появились обновленные режимы сглаживания и анизотропной фильтрации, кроме этого наконец-то нашлось место для **HDR**-эффектов, которые можно применять совместно с полноэкранным сглаживанием.

Скорость первостепенна для видеокарт, но есть еще и другие параметры — качество видео, наличие дополнительных разъемов и т.д. Если раньше на задней панели видеокарты располагался лишь разъем **S-Video** и **D-Sub**, то теперь все видеокарты серии **Radeon X1000** обладают компонент-



ТЕСТОВЫЙ СТОЛ

Процессор	Intel Pentium D 840 (Socket 775, 3,2 ГГц, 800 МГц, 2x1 Мбайт)
Память	Corsair Twin2X 1024A-5400UL (3.2.2.8) 2x512 Мбайт
Жесткий диск	Western Digital WD1200JS 120 Гбайт (Serial ATA, 8 Мбайт)
Оптический привод	NEC ND-3540A (IDE)
Блок питания	Sunbeam NUUO (500 Вт)
Драйвера для системных плат	NVIDIA nForce 7.15
Драйвера для видеокарты	ATI Catalyst 5.11
	ATI Catalyst 5.12 beta
	NVIDIA ForceWare 81.85
Операционная система	Windows XP Pro SP2, DirectX 9.1c

ным выходом и **DVI**. Все платы оснащены **AVIVO** — целая гамма технологий, призванных обрабатывать и выводить видео на дисплей. Новый процессор **Theater 550** умеет кодировать видео в форматах **WMV9**, **WMV9PMC**, **MPEG-2**, **MPEG-4**, **DivX**, **VC-1** и **H.264**. За декодирование отвечает графический процессор, что позволяет разгрузить процессор. Особенно это актуально для **H.264**, который заменит морально устаревший **MPEG-2**.

Самые новые драйвера получили оптимизацию под двукядерные процессоры. Мы провели тестирование видеокарт как со старой версией (Catalyst 5.11), так и с новой (Catalyst 5.12 beta). Главная претензия к ним — это медленный и громоздкий комплекс **Catalyst Control Center**, который работает медленно. Разработчики клятвенно обещают исправить ситуацию в новых версиях драйверов.

Sapphire Radeon X1800 XL и ATI Radeon X1800 XT

Внешне видеокарты **Sapphire Radeon X1800 XL** и **ATI Radeon X1800 XT** различаются своими системами охлаждения. В первой использован компактный кулер, в то время как у **XT**-версии он занимает соседний слот. Другое отличие кроется в разных частотах памяти и ядра — они составляют 1 ГГц и 500 МГц соответственно. Радует, что в **XL**-версии не урезаны конвейеры. Эти же показатели у **Radeon X1800 XT** впечатляют — 625 МГц и 1,5 ГГц для ядра и памяти.

Референсный кулер платы очень большой и заслоняет соседний слот — он очень похож на тот, который использовали в **Radeon X850 XT**, только он стал больше. При запуске вентилятора шумит громко, после чего переходит в тихий режим.



ATI Radeon X1800 XL отличается от **XT**-версии лишь меньшими частотами.



Анизотропная фильтрация и полноэкранное сглаживание — это конек **Radeon X1800 XT**!

ТЕХНИЧЕСКИЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ ГРАФИЧЕСКИХ ЧИПОВ

Графический чип	ATI Radeon X1800 XL	ATI Radeon X1800 XT	NVIDIA GeForce 6800 GS	NVIDIA GeForce 7800 GT	NVIDIA GeForce 7800 GTX
Пиксельные конвейеры	16	16	12	20	24
Вершинные конвейеры	8	8	5	7	8
Частота чипа	500 МГц	625 МГц	425 МГц	400 МГц	430 МГц
Частота памяти	1,0 ГГц	1,5 ГГц	1,0 ГГц	1,0 ГГц	1,2 ГГц
Шины памяти	256 бит	256 бит	256 бит	256 бит	256 бит
Версия DirectX	9.0c (SM 3.0)	9.0c (SM 3.0)	9.0c (SM 3.0)	9.0c (SM 3.0)	9.0c (SM 3.0)

DOOM 3 1.3 (DEMO1)

	Легкий режим			Тяжелый режим (AF x16, AA x4)		
Разрешение	1024x768	1280x1024	1600x1200	1024x768	1280x1024	1600x1200
Sapphire Radeon X1800 XL 5.11	79,0	72,1	59,7	70,6	57,0	42,6
Sapphire Radeon X1800 XL 5.12 beta	79,3	72,0	59,9	70,5	57,2	42,8
ATI Radeon X1800 XT 5.11	80,1	79,3	72,8	76,6	69,7	56,4
ATI Radeon X1800 XT 5.12 beta	79,8	79,5	73,0	76,8	69,8	56,6
MSI NX6800GS-TD256E	94,0	81,2	66,7	66,4	45,6	33,0
ASUS Extreme N7800GT/2DHTV	82,3	82,2	74,4	76,5	69,1	47,7
Palit NE/7800T	81,8	81,8	73,2	75,9	69,0	47,1
AOOpen Aeolus 7800 GTX-DVDC256	96,2	92,8	76,2	86,3	72,4	51,2
GeForce 7800 GT SLI	95,5	94,9	80,1	85,8	75,1	53,2

FAR CRY 1.33 (REGULATOR)

	80,7	76,0	68,0	77,8	67,6	57,8
Sapphire Radeon X1800 XL 5.11	80,7	76,0	68,0	77,8	67,6	57,8
Sapphire Radeon X1800 XL 5.12 beta	91,7	84,4	73,3	86,2	72,8	60,2
ATI Radeon X1800 XT 5.11	81,2	79,5	75,9	76,8	71,6	63,6
ATI Radeon X1800 XT 5.12 beta	93,8	90,0	83,8	91,4	83,2	74,8
MSI NX6800GS-TD256E	92,9	77,7	62,7	77,3	60,6	46,0
ASUS Extreme N7800GT/2DHTV	98,2	90,7	79,8	86,3	75,8	63,5
Palit NE/7800T	98,5	90,9	79,7	85,9	75,9	63,5
AOOpen Aeolus 7800 GTX-DVDC256	97,8	94,5	88,2	91,3	81,1	74,9
GeForce 7800 GT SLI	96,2	94,8	93,6	86,9	84,7	81,0

Обе платы требуют дополнительного питания, так что блок питания на честные 350 Вт это минимум. Платы на базе Radeon X1800 XL/XT уже всю продают, их стоимость составляет примерно \$450 и \$600.

В комплект поставки Sapphire Radeon X1800 XL включены необходимые переходники и кабели, инструкция и диски с PowerDVD, PowerDirector 3 DE и DVD-диск из серии Sapphire Select. На нем записаны игры Road to Hill 30, Prince of Persia: Warrior Within, Richard Burns Rally и Tony Hawk's Underground 2. Но выбрать придется только одну...

Старый друг в новом обличье

Летом NVIDIA выпустила новый графический процессор G70. Несмотря на новое название чипа, его архитектура не столь серьезно изменилась. Это во всем эволюционный чип. Основным его новшеством стало увеличение до 24 пиксельных процессоров, а вершинных — до 8. Была значительно улучшена система питания, благодаря чему платы на основе G70 потребляют не более 110 Ватт, это столько же, сколько и GeForce 6800 Ultra.

Старому семейству чипов не закрыта дорога, в наш обзор попала видеокарта MSI NX6800GS-TD256E, которая собрана на текстолите 7-й серии, при этом на нее установлен графический процессор NV42. Он является 110-нм копией NV41 и обладает лучшим разгонным потенциалом.

Создав технологию SLI, NVIDIA внесла слишком много ограничений, которые мешали ее широкому распространению. Одной из основных проблем было требование к идентичности установленных видеокарт вплоть до версии BIOS и производителя. Новые драйвера снимают это ограничение. Главное, чтобы чипы у видеокарт были одинаковые.

В нашем тесте будет целых четыре видеокарты на базе чипов от NVIDIA...

MSI NX6800GS-TD256E

Как мы уже говорили, плата MSI NX6800GS-TD256E основана на чипе NV42. Он изготовлен по техпроцессу 110 нм, что позволило снизить энергопотребление и повысить частотный потолок чипов. Любопытно, что плата изготовлена на дорогом текстолите седьмой серии.



MSI NX6800GS — рестайлинг стареющей линейки NV4x.

3D MARK 05 1.20

Sapphire Radeon X1800 XL 5.11	6860
Sapphire Radeon X1800 XL 5.12 beta	7222
ATI Radeon X1800 XT 5.11	7587
ATI Radeon X1800 XT 5.12 beta	8369
MSI NX6800GS-TD256E	5234
ASUS Extreme N7800GT/2DHTV	6993
Palit NE/7800T	7004
AOOpen Aeolus 7800 GTX-DVDC256	7959
GeForce 7800 GT SLI	9187

Тактовая частота чипа составляет 425 МГц, а частота памяти — 1 ГГц. Плата представляет собой доведенный до ума середнячок. Особенно если учесть, что 6800 Ultra и 6800 GT снимают с производства, компании NVIDIA нужно было заполнить эту нишу достойным продуктом, не обременяя свои производственные возможности лишними расходами. Получилось удачно.

Комплектация у платы не самая богатая: плата, диск с драйвером, инструкция по установке, кабели подключения питания и S-Video, диск с игрой Colin McRae Rally 2005. Стоимость платы — \$270.

ASUS Extreme N7800GT/2DHTV



ASUS Extreme N7800GT/2DHTV — самый быстрый из GT.

Коробка монструозных размеров с изображением юноши с серьгой в ухе выглядит впечатляюще. Комплект поставки порадовал. Помимо традиционного набора — инструкция, переходник питания, DVI-to-D-SUB, AV-кабель и драйвера, в комплект поставки входит кейс для дисков и море различного ПО и игр: MediaShow SE 2.0, PowerDirector 3 DE, ASUS DVD, Xpand Rally, Joint Operations: Typhoon Rising, Project: Snowblind.

Традиционно охлаждение у видеокарты Extreme N7800GT/2DHTV нестандартное, использована фирменная система, которая используется во многих решениях ASUS. Сверху установлена железная рамка, защищающая плату от повреждений. Во время работы вентилятор подсвечивается голубым светом, что особенно понравится обладателям корпусов с прозрачной стенкой. Еще одним плюсом такой системы охлаждения стала довольно тихая работа. Стоимость платы — \$450.

F.E.A.R. 1.02

	Легкий режим			Тяжелый режим (AF x16, AA x4)			Мягкие тени (AF x16)		
Разрешение	1024x768	1280x960	1600x1200	1024x768	1280x960	1600x1200	1024x768	1280x960	1600x1200
Sapphire Radeon X1800 XL 5.11	69	50	35	45	32	21	39	26	17
Sapphire Radeon X1800 XL 5.12 beta	75	58	42	59	44	29	43	29	19
ATI Radeon X1800 XT 5.11	83	64	45	57	41	28	51	34	23
ATI Radeon X1800 XT 5.12 beta	89	70	52	70	55	40	54	38	25
MSI NX6800GS-TD256E	58	42	29	30	21	14	28	20	13
ASUS Extreme N7800GT/2DHTV	83	61	43	44	30	22	44	29	20
Palit NE/7800T	83	61	43	44	30	21	45	29	20
AOpen Aeolus 7800 GTX-DVDC256	90	73	54	57	41	28	63	46	32
GeForce 7800 GT SLI	109	96	75	77	56	37	77	55	37

Palit NE/7800T

Palit NE/7800T — недорогой hi-end продукт.

Palit уже долгое время производит недорогие и популярные решения. Раньше их карты продавались как безымянные. Сейчас они взялись за создание имиджа и начали продавать свои изделия в коробках.

В комплекте поставки мы нашли эталонную карту на зеленом текстолите. Кроме платы есть переходник DVI-to-D-Sub, кабель питания и еще один для видео, инструкция и диски. На дисках есть игра **Second Sight**, DVD-плеер **PowerDVD 5** и, конечно же, драйвер. Во всем, кроме системы охлаждения, плата повторяет изделие от ASUS. Однако плата стоит на \$40 дешевле своего конкурента — \$410.

AOpen Aeolus
7800 GTX-DVDC256

Плата **AOpen Aeolus 7800 GTX-DVDC256** продается в небольшой коробке.



АOpen Aeolus 7800 GTX-DVDC256 – быстрее, быстрее еще быстрее!

Система охлаждения стандартная, комплект поставки стандартен — два переходника DVI-to-D-Sub, питание, кабель для видеоподключения, инструкция и диски с играми **Pitfall: The Lost Expedition** и **Second Sight**, а также ПО **VideoStudio 7 SE DVD**.

Плата использует эталонный дизайн. Графический чип работает на скорости 430 МГц, а память на частоте 1,2 ГГц. Система охлаждения стандартная — не самая тихая, но и не самая громкая. Стоимость платы — \$530.

Тестирование

Для тестирования мы использовали синтетический тест **3D Mark 05 1.2** и реальные игры — **Far Cry** как представителя старых игр, но очень требовательных к компьютерному железу, **Doom 3** — одну из наиболее технологичных игр, и новейший шутер **F.E.A.R.**, который может выжать все соки из любой самой современной видеокарты.

А кто победители-то?

Первое, что хочется отметить, так это видеокарты ASUS Extreme N7800GT/2DHTV и Palit NE/7800T. Они показали практически идентичный результат, что в общем-то и неудивительно — характеристики плат абсолютно идентичны. В ходе тестирования мы объединили их в SLI-систему. В результате мы получили прибавку во всех играх. В игре Doom 3 она оказалась не столь ощутимой, а вот в Far Cry и особенно в F.E.A.R. все иначе! Даже мягкие тени не стали преградой для парочки GeForce 7800 GT.

Но тут стоит оговориться. AOpen Aeolus 7800 GTX-DVDC256 на базе GeForce 7800 GTX выглядел не менее внушительно и смог в одиночку показать выдающиеся результаты. Если выбирать между SLI-конфигурацией на основе GeForce 7800 GT и одной GTX-платой, наш бы выбор пал на последний вариант. Экономически покупка GeForce 7800 GTX выглядит привлекательнее, чем приобретение двух GT-карт.

Самой слабой оказалась карта MSI NX6800GS-TD256E. Оно и понятно, это модель прошлого поколения. Тем

не менее она прекрасно подойдет для современных игр, но про полноэкранное сглаживание лучше забыть.

Sapphire Radeon X1800 XL достаточно сильно отставала от прямого конкурента — GeForce 7800 GT. Серьезно сократить это отставание помогли новые бета-драйверы Catalyst 5.12 с оптимизацией под двухъядерные процессоры. В финальном варианте мы вправе ожидать еще большего прироста производительности. С другой стороны, никакого эффекта мы не увидели в Doom 3.

ATI Radeon X1800 XT с новыми драйверами была неотразима именно в тяжелых режимах, но все же для игр мы бы посоветовали AOpen Aeolus 7800GTX-DVDC256. С другой стороны, у Radeon X1800 XT есть заманчивая опция AVIVO, которая может перевесить чашу весов. В любом случае конкуренты показали отличные результаты, лишь две GeForce 7800 GT в одной упряжке смогли их обогнать.

Самое приятное в этой ситуации заключается в том, что все эти видеокарты доступны в широкой продаже. При возможности каждый может спокойно приобрести ту или иную модель. Осталось только дожидаться моделей с 512 Мбайт памяти...

Благодарим следующие компании
за предоставление оборудования:

AOpen (www.aopen.ru) —

АOpen Aeolus 7800 GTX 256 Мбайт;

ATI (www.ati.com) —

ATI Radeon X1800 XT 256 Мбайт;

ASUS (www.asus.ru) —

ASUS Extreme N7800GT/2DHTV 256 Мбайт;

Corsair (www.corsairmemory.com) —

Corsair Twin2X 1024A-5400UL 2x512 Мбайт;

Kraftway (www.kraftway.ru) —

Intel Pentium D 840, GIGABYTE

Digital WD1200JS,

NEC ND-4550A;

MSI (www.microstar.ru) —

MSI NX6800GS-TD256E 256 Мбайт;

Sapphire (www.sapphiretech.ru) —

Sapphire Radeon X1800 XL 256 Мбайт;

beamtech.com) —

Sunbeam NUUO;

«Инлайн» (www.i2b.ru) —

Palit NE/7800T 256 Мбайт.

Открой для себя новую реальность



Благодаря компьютеру Flextron VIP
на базе процессора Intel® Pentium® 4
с технологией HT Вы сможете
наслаждаться реалистичными
компьютерными играми.



САЛОНЫ-МАГАЗИНЫ:

ст.м. "Бабушкинская", ул. Сухонская, 7А (095)105-6447
ст.м. "Улица 1905 года", ул. Мантулинская, 2 ... (095)105-6445
ст.м. "Владыкино", Алтуфьевское ш., 16 (095)105-6442

СЕРВИС-ЦЕНТР:

ст.м. "Бабушкинская", ул. Молодцова, 1 (095)105-6447
ФОТО ИНТЕРНЕТ КАФЕ:
ст.м. "Владыкино", Алтуфьевское ш., 16 (095)105-6441



3000 наименований товаров • Самый выгодный кредит за 15 мин. • Время работы: 10-20, без выходных • Бесплатная доставка* • Удобная автостоянка • Резервирование товара через интернет • Пункт обмена валюты • Оплата кредитными картами • Подарки покупателям • Соответствие стандартам • Техническая поддержка • Магазин аксессуаров • Магазин компьютерной литературы • Обучающий курс для работы на ПК в комплекте

* полную информацию о товарах и услугах в конкретных магазинах компании «Ф-Центр» уточняйте на сайте

www.w.fcenter.ru

Intel, логотип Intel, Intel Inside, логотип Intel Inside, Intel Centrino, логотип Intel Centrino, Celeron, Intel Xeon, Intel SpeedStep, Itanium, Pentium и Pentium III Xeon являются товарными знаками или зарегистрированными товарными знаками корпорации Intel и ее подразделений в США и других странах.



интернет-магазин



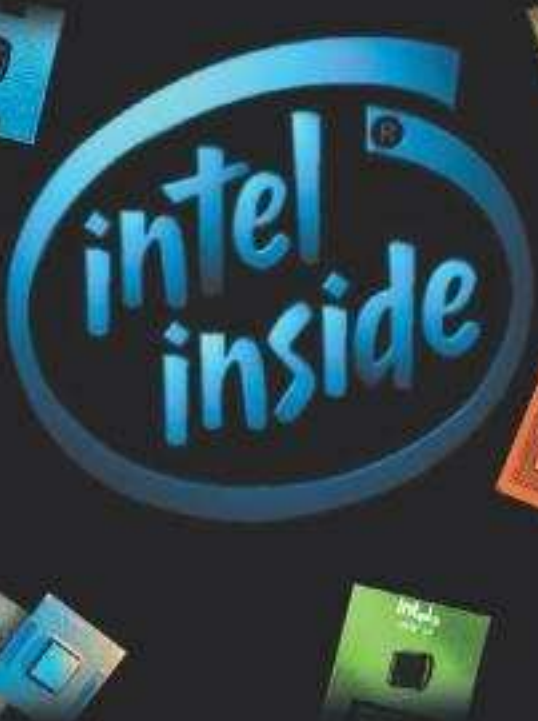
www.fcenter.ru



метро "Владыкино"
Алтуфьевское шоссе, дом 16
над магазином
"Волшебный мир компьютеров"
тел. 105-6441
www.photonet-studio.ru



Новое Фото-Интернет кафе уже открыто! На базе компьютеров FLEXTRON.
Фото 10x15=5 руб., чашка кофе=35 руб., Интернет=50 руб.



ПРОЦЕССОРЫ, ИЗВЕСТНЫЕ НА ВСЕЛЕННУЮ

Intel inside — становление бренда

Алексей Талан

E-MAIL РУБРИКИ: HARD@IGROMANIA.RU

Чип 486 компании Intel обозначил прорыв в микропроцессорной индустрии. А игры, пройденные на легендарной «четверке», навсегда оставили след в сердцах геймеров. То были лихие стычки в **Warcraft** (между прочим, на 386-м игра шла очень медленно), стремительные полеты на космическом истребителе по закоулкам чужой базы в **Descent**, и, конечно же, невозможно забыть волшебную страну **Heroes of Might and Magic**. Все это были времена 486-го.

Следующим пришел **Pentium**, позволивший игрокам, жаждущим экшена и графических красок, узнать о **Quake** и **MDK**. Однако инженеры Intel к этому времени только разогнались. Следующие процессоры сыпались как из рога изобилия. Все больше появлялось на рынке разнообразных моделей, ориентированных и на продвинутых пользователей, и на непритязательных новичков. Компания во всю осваивала рынок мобильных ПК, делая ставку на специально разработанные платформы. Но это все было после, а сегодня у нас на календаре еще лишь 10 апреля 1989 года, дата официального анонса 486-го...

Конвейерная революция и Ко

Наверное, каждый, кто прошел или отсидел (тут уж как повезло) школьный курс исто-

рии, знает о таком понятии, как мануфактуры. До начала XX века они пользовались большой популярностью. Обычно на мануфактурах работали люди, которые выполняли одну и ту же, но каждый — свою работу. Скажем, один ткал, другой рисовал, третий подшивал. В итоге получался ковер, причем намного быстрее, чем если бы над ним работал только один человек. Очевидно, что каждый из узких специалистов качественнее и быстрее выполнит свою работу, чем один многопрофильный, хоть и владеющий необходимыми навыками.

Так вот, по этому же принципу впервые в семействе **x86**-процессоров компания для 486-й модели реализовала конвейер, разбиравший поступающие команды на пять частей. В результате архитектура чипа не была очень сложной. Вместо одного модуля для обработки решений появилось пять мини-устройств — каждое для своей задачи. Такой подход позволял ускорить выполнение вычислений.

Следующей отличительной чертой стал двухуровневый кэш — первая его часть располагалась на кристалле процессора (8 кбайт) и предназначалась для хранения инструкций и данных, второй уровень кэш-памяти находился на материнской плате и имел объем от 256 до 512 кбайт. Отметим, что кэш-память играет важную роль в производительности системы —

чем больше памяти в распоряжении процессора, тем быстрее он будет работать.

Известно, что до 486-го для вычислений с плавающей запятой применялся сопроцессор (FPU) — специальная микросхема, которая дополнительно устанавливалась на материнскую плату. Она работала в тандеме с основным чипом. Такой подход не устраивал большинство программис-

тов, которые стремились избежать работы с дробями, — слишком уж медленно работали «плавающие» программы. В 486-м сопроцессор стал встроенным, в результате мгновенно повысилась производительность всего чипа и обработки чисел с плавающей запятой в частности. Совместимость с прошлыми программами удалось сохранить.

Ядро в целом также претерпело большие изменения и получило некоторые элементы **RISC**-архитектуры (Reduced Instruction Set Computer). Об этом более подробно вы можете прочитать в рубрике «Антикварная лавка» за ноябрь 2005 года.

Любопытно, что если 386-й процессор работал на частоте системной шины, то 486-й первым стал использовать так называемый коэффициент умножения (множитель) — число, на которое умножалась тактовая частота системной шины. Полученное значение и является частотой процессора. Сегодня практически все процессоры для ПК используют эти самые коэффициенты.

Разновидности 486-й особи

Вариантов 486-го было выпущено значительно больше, чем его предков. Развитие процессора продолжалось несколько лет, а сам уникум снискал невероятную популярность.

Напомним, что все системные платы, начиная с 286-й и до **Pentium III**, выполнялись в соответствии с нормами форм-фактора **AT**, спроектированного компанией **IBM**. Значит, систему с 486-м процессором можно было за просто установить в старый добрый корпус. Что касается чипа, то он требовал напряжение питания 5 В и устанавливался в процессорное гнездо, получившее название **Socket**. Этот способ установки оказался простым и надежным и получил большое распространение. В итоге пользователи могли менять только процессор, не тратясь на замену других деталей. Вспомним, что «трешки» вообще в большинстве случаев «варварски» припаивались к системной плате!

Но, как обычно, за все нужно платить. Сложная архитектура и возросшее количество транзисторов на кристалле 486-го резко повысили производительность и вывели настольные ПК на новый уровень, но и сам чип стал намного



В то время позиции ALi были сильны — не то что сейчас.



Intel 486 DX4 особенно полюбился фанатам разгона.

горячее. Отличительной чертой новых процессоров стала обязательная установка кулера.

Что касается чипсетов, то наибольшим спросом пользовались наборы логики от самой Intel, **SiS** и **Acer (ALi, ныне ULI)**.

Самым первым стал процессор **486 DX** с тактовой частотой 20 МГц. Спустя несколько месяцев появились модели со скоростью 33 и 50 МГц. Через год вышла в свет урезанная версия — **486 SX** с отключенным сопроцессором. Для этих моделей выпускались отдельные FPU с маркировкой **487**.

Первые процессоры с коэффициентом умножения появились через три года после рождения серии — в марте 1992. Новичок получил имя **486 DX2** и работал на частотах до 66 МГц. В конце осени того же года компания предложила производителям ноутбуков специальный мобильный процессор **486 SL** с пониженным потреблением питания, но и меньшей производительностью. Завершающим чипом линейки стал **486 DX4** — он был оснащен вдвое большим кэшем первого уровня (16 кбайт) и использовал тройной коэффициент умножения.

Рабочие частоты 486 DX4 составили 75 и 100 МГц, а по производительности процессор бил все рекорды. На нем можно даже было относительно комфортно работать в **Windows 98**.

Благодаря появлению коэффициентов и возможности установки различной тактовой частоты процессора с помощью перемычек (джамперов) на системной плате, появился соблазн заставить работать чип быстрее. Можно сказать, что оверклокеры, любители разгона, появились благодаря новациям, появившимся в 486-м.

Чем больше на кристалле транзисторов, тем больше тепла он выделяет — это правило. Борьба с этим можно было, уменьшая техпроцесс производства. Собственно, данный параметр говорит о том, какое у него расстояние между транзисторами. И тут интересно пронаблюдать за совершенствованием технологии производства. Если при изготовлении 486 DX использовался 1 мкм техпроцесс, тот же, что и для 386-го, то впоследствии стали применять 0,8 мкм. Для флагманского 486 DX4 — и вовсе 0,6 мкм.

Становление бренда

В полной мере мир узнал о Intel лишь в начале девяностых. К тому времени компания захватила 80% рынка микропроцессоров для ПК. Однако пользователи покупали

IBM-совместимые компьютеры и даже не задумывались над тем, что находится внутри. Впрочем, пока 386-е были припаяны к плате, а другие комплектующие не получили широкого распространения, большой надобности в узнаваемости бренда не было. С выходом 486-х ситуация кардинально изменилась. Тем более что в затылок неровно дышала запыхавшаяся, но все-таки потенциально опасная **AMD**.

Кампания по разворачиванию и внедрению в массы рекламного слогана «**Intel inside**» была грандиозной. И плоды превзошли все ожидания. Теперь практически любой пользователь знал, кто делает процессоры. В журнале **Financial World** по итогам 1993 года Intel вошла в тройку самых популярных брендов, уступив лишь **Coca-Cola** и **Marlboro**. Сам же бренд был оценен в \$17,4 млрд.

Впрочем, широкая известность и популярность — это палка о двух концах. Не зря ведь от этого страдают рок-звезды и киноактеры. Теперь в случае любых неудач Intel грозил полный проигрыш — ведь компания оказалась в центре внимания. Журналисты и конкурент в лице **AMD** с нетерпением ждали осечки.

Осечка не замедлила случиться. После успешной раскрутки «**Intel inside**» пришло время **Pentium**. Для раскрутки этого имени было потрачено \$80 млн — и снова успех сопутствовал компании. Спустя некоторое время в нем была найдена ошибка. Ее обнаружил американский профессор математики **Томас Найсли** из Вирджинии. Вспыхнул скандал, замять который оказалось не так-то просто. В результате Intel нашла неплохое решение, объявив, что каждый ее клиент может заменить бракованный процессор бесплатно в сервисном центре...

Непотопляемый Pentium

Название для процессоров пятого поколения явилось столь удачным, что дожило и до сегодняшнего дня. Новый чип привнес много новшеств, сохранив все важные качества предшественника. Первые наброски **Pentium** появились еще в 1989 году, в продаже разработка появилась лишь в 1993-м.

Если 486-й использовал такие разъемы, как **Socket 1, 2, 3 и 6**, то **Pentium** стал использовать **Socket 4, 5 и 7**. Первые процессоры ис-



пользовали напряжение питания 5 В, последующие версии — 3,3 В. Характерной чертой **Pentium** стала суперскалярность, то есть одновременная работа двух вычислительных блоков (АЛУ). Появилась функция предсказания переходов, благодаря чему удавалось избежать простоев при работе с памятью.

Внешняя шина данных увеличилась до 64 бит, так что процессор мог загружать большие объемы данных, что обеспечивало большую производительность. Кэш первого уровня был увеличен до 16 кбайт, а внешний по-прежнему устанавливался на системной плате. Надо сказать, что кэш первого уровня впервые разделили на две части — по 8 кбайт. Первая служила для работы с данными, вторая — для хранения команд. Еще одной интересной находкой, реализованной в **Pentium**, стала инструкция **CPUID**, которая содержала всю информацию о процессоре.

Первые модели **Pentium** работали с тактовой частотой 60 МГц и стоили дорого. Пользователей необходимо было убедить заменить свои 486-е на новые процессоры. И вновь спасение пришло в виде успешной рекламной кампании.

В 1994 году появились модели, которые работали с внутренним коэффициентом умножения, частотами 75 и 100 МГц, характеризовались меньшим потреблением энергии и выпускались в новом корпусе. Так что чипы нельзя было устанавливать в старые разъемы. Не обошла своим вниманием Intel и мобильные ПК, продолжив выпускать облегченные варианты моделей с низким энергопотреблением.

Позже появились процессоры **Pentium** с поддержкой инструкций **MMX** (MultiMedia eXtensions). Собственно, **Pentium MMX** и открыл эру 3D. Пионером стала модель со скоростью 150 МГц и 32 кбайт кэша первого уровня. Введение дополнительных инструкций позволяло системе эффективно справляться с 2D- и 3D-графикой, что имело большое значение в играх. Теперь же **MMX** поддерживается любым современным процессором (хотя эти инструкции уже практически нигде не используются). Устанавливался процессор в **Socket 7**, ставшим стандартом де-факто для всех последующих **Pentium**. Благодаря появлению **MMX** процессор на 10% быстрее работал с изображениями, а со специально оптимизированными играми и программами — почти в два раза быстрее.

Что еще открыл **Pentium**? Появилась возможность слушать MP3-записи и смотреть MPEG-видео. Хотя, конечно, в некотором объеме пользоваться мультимедиа-приложениями можно было и на 486-м, но весьма ограниченно.

Параллельно, в 1995 году, Intel стала продвигать более совершенный, но прошедший мимо большинства игроков **Pentium Pro**. Чип открыл собой шестое поколение процессоров. Он впервые включал встроенный кэш второго уровня, а конвейеров стало три. Применялся процессор в основном в многопроцессорных системах, предназначенных для сложных вычислений, а не в домашних или офисных ПК. Но шестое поколение процессоров это, как писали братья Стругацкие, уже совсем другая история.

(продолжение следует)



ЖЕЛЕЗНЫЕ НОВИНКИ

Иван Нечесов

Defender Mercury 35



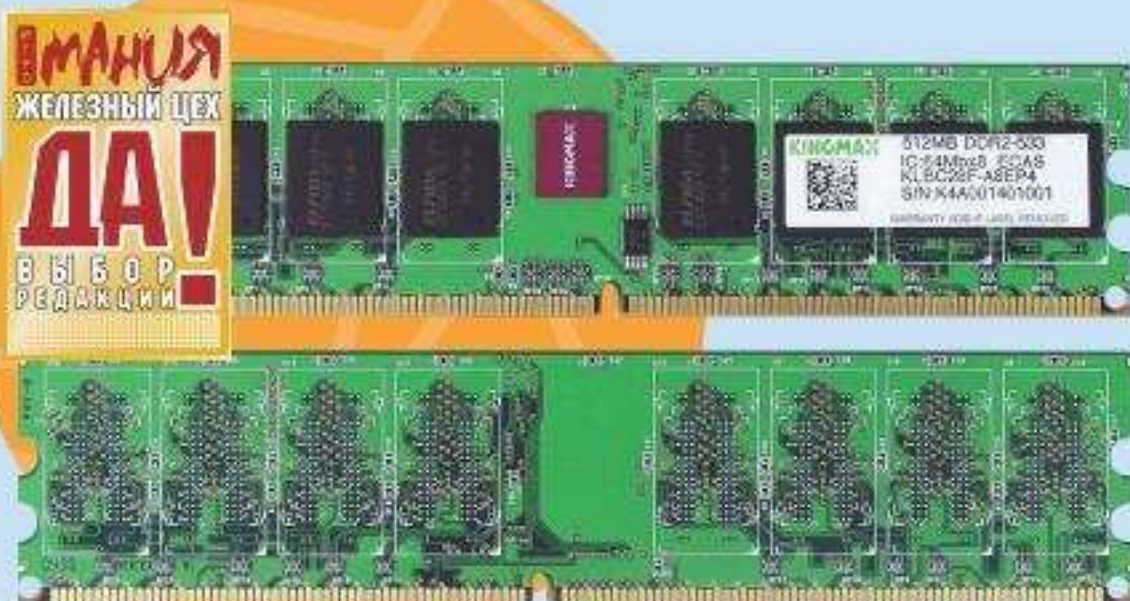
Можно долго восхищаться эстетичной внешностью колонок **Defender Mercury 35**. Для своей цены эта акустика по-настоящему хороша: колонки в корпусах из дерева выкрашены в черный цвет; благородства облику добавляют хромированные ободки динамиков и стилизованная под алюминий панель с органами управления в лицевой части. Спросите — что это за разъемы рядом с регулятором громкости? Пара микрофонных входов для любителей караоке — владелец новой акустики сможет петь дуэтом в дружной компании.

Mercury 35 не самая мощная система в своем ценовом диапазоне, но звучит прилично, и в целом колонки оставляют приятное впечатление. Для игр самое то: рев движка **Ford Mustang** при игре в **NFS: Most Wanted** вы почувствуете в полной мере.

Технические характеристики: ● Выходная мощность: 20 Вт RMS ● Диапазон воспроизводимых частот: 50—20000 Гц ● Материал корпуса: дерево ● Магнитное экранирование: есть ● Размеры: 170x360x108 мм

Что?	активные стереоколонки
Почему?	хорошее звучание и оригинальный дизайн
Сколько?	\$50
Где?	www.usn.ru

Kingmax DDR2 SDRAM PC6400 512 Мбайт



DDR-память первого поколения сегодня является самой распространенной. Тем не менее DDR2-модули активно теснят старичков. Большинство таких модулей работают на 533 МГц или 667 МГц. Конкуренция все обостряется, и никто из производителей не намерен уступать в войне за наши кошельки... Частоты памяти все растут и растут.

Так, например, **Kingmax** представила память с частотой 800 МГц. Хотя системных плат с поддержкой DDR2-800 нынче не так много, тем не менее спрос есть. Чего не сделаешь ради дополнительных FPS в играх! Модули объемом 512 Мбайт с маркировкой **KLDC28F-A8HD5** рассчитаны на энтузиастов и имеют задержки 5-5-5-15.

Что?	модули памяти DDR2-800
Почему?	быстрая память и низкие задержки
Сколько?	\$100
Где?	www.kingmax.com

Shuttle XPC ST20G5



Тихий, компактный, элегантный. Можно подобрать массу эпитетов для описания **Shuttle XPC ST20G5**. Этот кубик великолепно выглядит, да и в техническом плане все в порядке.

Внутренний дизайн новинки выполнен строго и понятно, так что никакой путаницы проводов и кабелей не будет: система продается с предустановленными шлейфами для дисковых накопителей; шнуры от блока питания также аккуратно проложены по стойкам корпуса и закреплены стяжками. На торце кубика находятся аудиоразъемы, USB- и FireWire-порты.

Чипсет **ATI** с интегрированной графикой едва ли сгодится для игр, так что о выборе видеокарты стоит задуматься заблаговременно. Приятно, что при работе в тандеме с отдельной видеокартой можно будет задействовать все видеовыходы (DVI и D-Sub интегрированного ядра плюс разъемы на установленной плате).

Недостатки? Возможности расширения ограничены лишь одним PCI-слотом, так что нам придется выбирать, к примеру, между ТВ-тюнером и звуковой картой.

Технические характеристики: ● Поддерживаемые процессоры: AMD Athlon 64/FX/X2 под Socket 939 ● Чипсет: ATI Radeon Xpress 200 + ULI 1573 ● Поддерживаемая память: DDR SDRAM 400 МГц (до 2 Гбайт) ● Слоты для карт памяти: Compact Flash Type I/II, SD, MMC, Memory Stick, SmartMedia ● Разъемы на плате: IDE, 2 Serial ATA, PCI Express x16, PCI, 4 USB 2.0, FireWire, GbLAN, Audio ● Блок питания: 240 Вт ● Размеры: 200x310x185 мм ● Вес: 3,2 кг

Что?	barebone-система
Почему?	красивый и удобный
Сколько?	\$410
Где?	www.mpcclub.ru

Titan Vanessa S-Type и L-Type

Компания **Titan** в представлении не нуждается. Любители разгона и владельцы мощных процессоров знакомы с их продукцией. Перед нами два представителя семейства **Vanessa: S- и L-Type**. Эти кулеры справятся с охлаждением самых жарких современных процессоров. Давайте разберемся, за счет чего разные версии кулера с красивым женским именем собираются «держать в узде» современные чипы.

Начнем с S-Type. Массивный кулер состоит из 92-миллиметрового вентилятора и радиатора, через основание которого проходят три медные трубки, загнутые буквой U. Пластины радиатора выполнены в форме бабочки; на самой верхней — изображение той самой феи по имени Ванесса...

В L-Type вместо трех 6-миллиметровых трубок используется одна диаметром 25 мм. Высота кулера составляет 155 мм, так что влезет он не в каждый корпус. Перед покупкой лучше измерить расстояние от процессора до стенки... В этой модели используется 120-миллиметровый вентилятор. Скорость его вращения можно изменять при помощи регулятора, который устанавливается в 3,5-дюймовый отсек на передней панели компьютерного корпуса (такой же регулятор есть и у S-версии). При желании кулер можно повернуть так, чтобы воздух от вентилятора охлаждал северный мост, память или другие компоненты системы.



Технические характеристики: ● **Процессорные разъемы:** Socket A, 754, 939, 940 (AMD); Socket 370, 478, 775 (Intel) ● **Вентилятор:** S-Type: 92x92x25 мм (частота вращения 1200—2400 об./мин.) L-Type: 120x120x25 мм (частота вращения 1100—2100 об./мин.) ● **Уровень шума:** S-Type: 20—29 дБ L-Type: 22—38 дБ ● **Размеры:** S-Type: 92x144x116 мм L-Type: 110x130x150 мм ● **Вес:** S-Type: 535 г L-Type: 800 г

Что?	процессорные кулеры
Почему?	охлаждают пыл даже самого жаркого процессора
Сколько?	\$35 (S-Type), \$45 (L-Type)
Где?	pro.sunrise.ru

EPoX EP-9NPAJ SLI



EPoX выпустила **EP-9NPAJ SLI** и в очередной раз доказала, что словосочетание «бюджетный SLI» не абсурдно. В данном случае инженеры не стали выжимать максимум из чипсета: материнка оснащена лишь тем, что реально требуется в повседневной жизни. Десяток портов USB? Оставим эти глупости — все мы пользуемся не более чем шестью. Роскошный комплект поставки? Отнюдь. В коробочке с платой лежит только самое необходимое. Нет даже дополнительного SATA-контроллера... Огорчает лишь отсутствие LPT- и COM-портов — если первый почти не используется, то второй еще вполне жив.

EP-9NPAJ оснащена двумя слотами PCI Express x16 для установки пары видеокарт; никуда не делся и полюбившийся многим индикатор POST-кодов. В комплект поставки входит 40-миллиметровый вентилятор, предназначенный для крепления к заглушке на задней панели системного блока и отвода горячего воздуха от процессорного разъема (этим и объясняется то, что пустует участок между блоками разъемов на плате). Встроенный аудиокодек — восьмиканальный, сетевой адаптер — 1000 Мбит/с.

На плате даже есть кнопки Reset и Power — любителям открытых стендов больше не придется замыкать отверткой два контакта для включения или перезагрузки компьютера.

Технические характеристики: ● **Поддерживаемые процессоры:** AMD Athlon 64/FX/X2 под Socket 939 ● **Чипсет:** NVIDIA nForce 4 SLI ● **Оперативная память:** DDR SDRAM 400 МГц (до 4 Гбайт) ● **Сетевой адаптер:** Gigabit Ethernet ● **Аудио:** восьмиканальный кодек (Realtek ALC850) ● **Разъемы:** 3 PCI, 3 PCI Express x1, 2 PCI Express x16, 4 Serial ATA, 2 IDE, 6 USB, RJ-45, аудиовыходы, 2 PS/2 для клавиатуры и мыши ● **Форм-фактор:** ATX (305x245 мм)

Что?	материнская плата под процессоры AMD
Почему?	хорошие возможности разгона и поддержка SLI
Сколько?	\$130
Где?	www.oldi.ru

Sony SDM-HS75D

DVI или D-Sub — какой из видеointерфейсов актуален сегодня? Счастливые владельцы современных компьютеров ратуют за «цифру», а те, кто не успел еще накопить на новую видеокарту, предпочитают мониторы с аналоговым входом... **Sony SDM-HS75D** оснащен аналоговым и цифровым входами, так что сиротой не останется ни новейшая видеокарта, ни старенький графический адаптер.

В этом мониторе используется двухуровневая система автоматической настройки изображения. При первом подключении монитора к компьютеру включается система автоматической настройки изображения, а в процессе работы система **Advanced ECO-Mode** корректирует параметры картинки на



экране дисплея соответственно условиям освещения. Клавиша «авто» знает свое дело — вплоть до настройки четкости шрифтов. Навигация в меню сделана удобно и продуманно.

Технические характеристики: ● **Диагональ экрана:** 17 дюймов ● **Оптимальное разрешение:** 1280x1024 точек ● **Время отклика:** 8 мс ● **Яркость:** 250 кд/м² ● **Контрастность:** 600:1 ● **Шаг пикселя:** 0,264 мм ● **Углы обзора:** 160/160 градусов (по вертикали/горизонтали) ● **Интерфейсы:** D-Sub, DVI ● **Энергопотребление:** 45 Вт в рабочем режиме ● **Размеры:** 383x388x206 мм ● **Вес:** 5 кг

Что?	17-дюймовый ЖК-монитор
Почему?	оснащен и аналоговым, и цифровым видеointерфейсами
Сколько?	\$340
Где?	www.wstore.ru

Oklick 880L



Слова «дешево» и «плохо» синонимами не являются. Не верите? Взгляните на **Oklick 880L**. Этот набор состоит из клавиатуры и мыши, которые стильно выглядят, удобны в работе и к тому же подключаются к компьютеру без проводов.

На клавиатуре есть 33 дополнительные кнопки, позволяющие одним нажатием запускать браузер, почтовый клиент и медиаплеер. Они объединены в функциональные блоки и разнесены по всему периметру корпуса. Также имеется широкое колесо прокрутки,

призванное заменить собой мышиный скролл. Все кнопки нажимаются плавно и практически бесшумно.

Мышь хороша, но для профессиональных геймеров едва ли подойдет. Порадовало колесико прокрутки — оно большое и удобное. Питается мышка от двух батареек типа AA (двух аккумуляторов емкостью 1300 мАч ей хватает на неделю). Радиус действия — честные четыре метра при отсутствии препятствий.

Отдельно похвалим ресивер: девайс с неоновым-синим полукольцом в верхней части выполнен в виде летающей тарелки и выглядит современно.

Технические характеристики: ● Разрешение оптического сенсора мыши: 800 точек на дюйм ● Количество кнопок: Мышь: 4 + колесо прокрутки Клавиатура: 104 основные + 33 дополнительные (клавиатура) ● Радиус действия: 4 метра ● Интерфейс: PS/2 (для подключения ресивера)

Что?	беспроводной набор «клавиатура + мышь»
Почему?	дешевое и очень сердитое решение
Сколько?	\$40
Где?	www.verba.ru

Thrustmaster Rallye GT Pro FFB



Технические характеристики: ● Покрытие руля: пластик с резиновыми вставками ● Коробка передач: есть ● Количество кнопок: 10 программируемых кнопок + 8-позиционный переключатель видов ● Количество педалей: две ● Интерфейс: USB

Thrustmaster Rallye GT Pro Force Feedback. Для знающего человека этот набор слов звучит как молитва, взывающая к богам скорости и драйва... Хищная агрессивная внешность нового творения одного из лидеров «рулестроения» красноречиво говорит о его природе — это бесперебойный поставщик адреналина. Похожие баранки стоят в самых настоящих спорткарах.

Пластиковый руль с прорезиненными вставками не скользит. Отдача мягкая и реалистичная. Такая, какая и должна быть у хорошего раллийного автомобиля: кочки, лужи и грязь чувствуются. Стоит также отметить прочное и надежное крепление к столу, которому не страшна даже самая активная рулежка... По паркету не будет скользить и педальный узел. За пол он цепляется липучками. Давно мы не видели достойных новинок среди компьютерных рулей, тем приятнее было увидеть эту модель.

Что?	комплект «руль + педали»
Почему?	почти как настоящий
Сколько?	\$75
Где?	www.xcom-shop.ru

GIGABYTE GV-NX66T256DE

GIGABYTE выпустила еще одну видеокарту. Просим любить и жаловать — **GV-NX66T256DE**. Под длинным и непонятным именем скрывается графический адаптер, сердцем которого является чип **GeForce 6600 GT** с тактовой частотой 500 МГц... Да на рынке ведь точь-в-точь таких же карточек пруд пруди. Однако есть одно большое но.

Одного взгляда достаточно, чтобы понять: перед нами оригинальный продукт. Плата оснащена системой охлаждения **Silent Pipe II**, которая состоит из пары небольших радиаторов, соединенных тепловыми трубками. Для охлаждения видеокарты вентиляторы не используются. А это значит, что новинка отличается абсолютной бесшумностью. По поводу производительности можно сказать только лишь следующее — GeForce 6600 GT в полной мере удовлетворяет требованиям современных игр при соответствующем процессоре и достаточном количестве оперативной памяти.

Да, и еще: литера E в названии предупреждает покупателя о том, что в данной видеокарте используется «нестандартная» память. На борту видеокарты установлено 256 Мбайт памяти GDDR2 с частотой 800 МГц (обычно используется 900 МГц GDDR3).

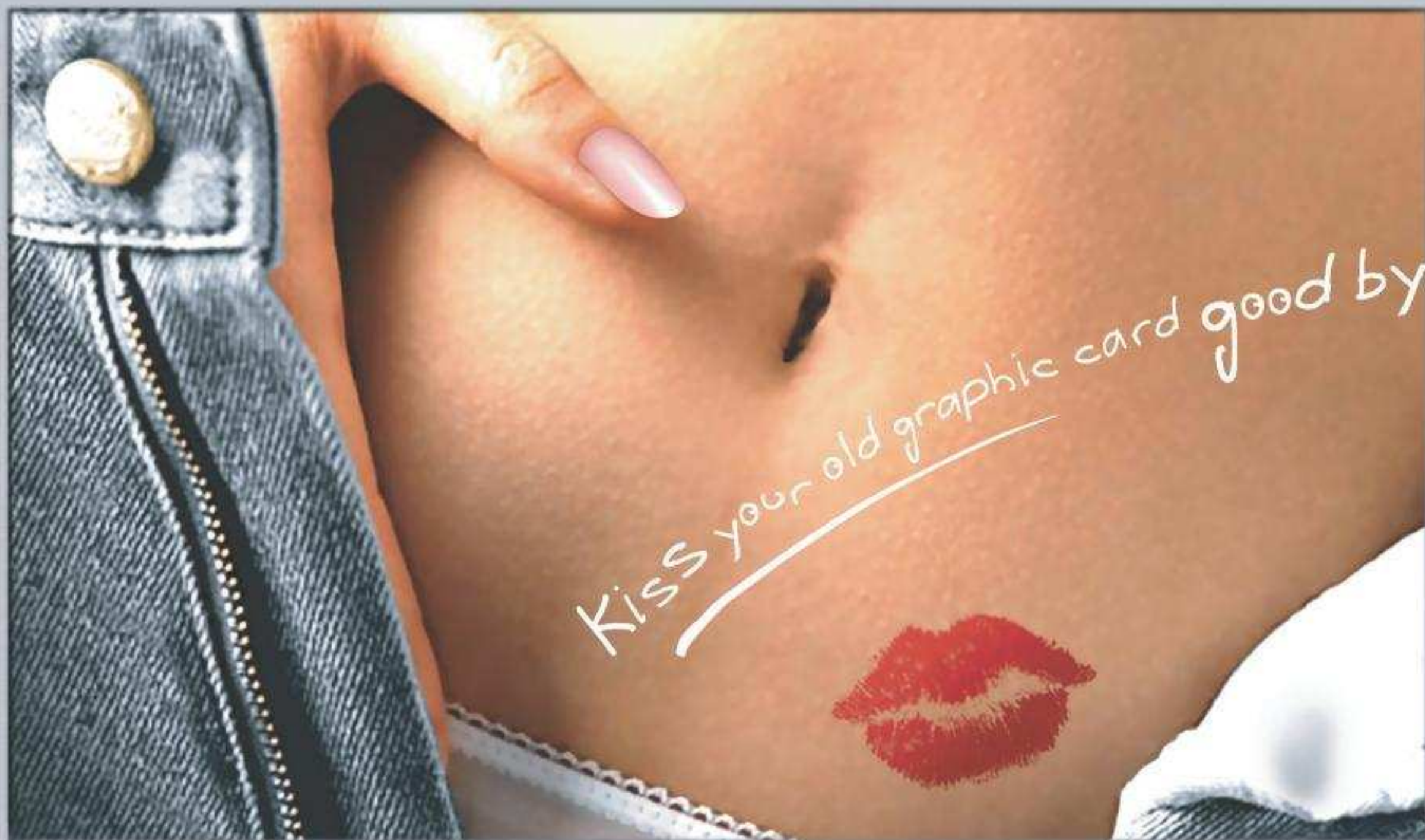


Технические характеристики: ● Графический процессор: NVIDIA GeForce 6600 GT ● Видеопамять: 256 Мбайт, GDDR2 ● Количество конвейеров: 8 пиксельных и 3 вершинных ● Разрядность памяти: 128 бит ● Разъемы: D-Sub, DVI-I, TV-выход ● Тактовая частота ядра: 500 МГц ● Рабочая частота памяти: 800 МГц ● Интерфейс: PCI Express x16

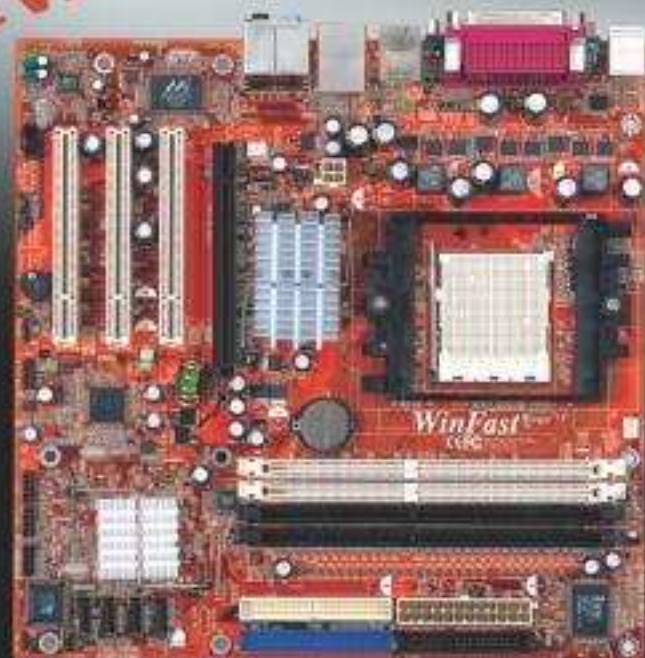
Что?	видеокарта
Почему?	256 Мбайт памяти и абсолютно бесшумная работа
Сколько?	\$230
Где?	www.onics.ru

Материнские платы: WinFast6150/6100

Отличные графические возможности по доступной цене!



NEW!



6150K8MD-8EKRS

- AMD Athlon™ 64/64FX processors, Socket 939
- 2000 MT/s HyperTransport
- Dual channel DDR400 / DDR333 / DDR 266 DRAM x4 DIMMs, Max 4GB
- IEEE 1394a
- PCIe x16
- DVI interface/TV out
- 4 Serial ATAII / 300 w / RAID 0, 1, 0+1, 5
- 7.1 channel, Realtek ALC850 (HDA)
- GbE LAN (Marvell)
- 8 USB 2.0 ports



NVIDIA
GEFORCE
6150

NVIDIA
NFORCE
430

HD Video
HD Audio



6150K8MA-8EKRS

- AMD Athlon™ 64/64FX processors, Socket 939
- 2000 MT/s HyperTransport
- Dual channel DDR400 / DDR333 / DDR 266 DRAM x4 DIMMs, Max 4GB
- IEEE 1394a
- PCIe x16
- TV out
- 4 Serial ATAII / 300 w / RAID 0, 1, 0+1, 5
- 7.1 channel, Realtek ALC850
- GbE LAN (Marvell)
- 8 USB 2.0 ports



6100K8MB-RS

- AMD Athlon™ 64 / Sempron™ processors, Socket 754
- 1600 MT/s HyperTransport
- Single channel DDR400 / DDR333 / DDR 266 DRAM x2 DIMMs, Max 2GB
- PCIe x16
- 2 Serial ATAII / 300 w / RAID 0, 1
- 5.1 channel, Realtek ALC653
- 10/100M LAN (Realtek)
- 8 USB 2.0 ports

Дилеры: Москва: Pronetgroup – (495) 789-3846; Ultra Computers – (495) 775-7566; Инкотрейд – (495) 785-8659; Кит – (495) 777-6655; Компьтадор – (495) 274-7300; НИКС – (495) 974-3333; Полярис – (495) 775-5557; Альметьевск: Компьютерный мир – (8553) 25-38-29; Волгоград: ЮКК МТ – (8442) 49-19-20; Краснодар: Игрек – (8612) 210-98-50; Красноярск: КАПИТАЛ-СЕРВИС – (3912) 63-60-30; Курск: КомпьюЛенд – (0712) 56-46-43; Курчатова: КомпьюЛенд – (07131) 2-31-22; Липецк: Регард – (4742) 22-13-09; Набережные Челны: КЦ «Next Computer» – (8552) 39-03-38; Нижнекамск: КЦ «Next Computer» – (8555) 43-79-82; Нижний Новгород: АйТиОн – (8312) 74-85-90; ВИСТ-НН 000 – (8312) 78-48-78; Ником-Медиа (8312) 34-11-34; ЮСТ – (8312) 30-16-74; Новосибирск: ЗЕТ ИСК – (3832) 125-142; Новый Уренгой: Все для офиса – (34949) 5-55-55; Омск: ТНТ 000 – (3812) 36-82-42; Электронный рай – (3812) 51-04-04; Рязань: Ultra – (4912) 205-205; Самара: Прагма – (8462) 16-32-87; Саратов: АТТО – (8452) 444-111; Томск: Стек – (3822) 554-544; Улан-Удэ: Снежный Барс – (3012) 43-00-006, 43-55-15; Хабаровск: Диалог Плюс – (4212) 50-37-06; Дальком – (4212) 42-86-72; Челябинск: Алиас – (3512) 37-87-17; Чита: Вавилон – (3022) 32-55-00.

ЦИФРОВАЯ ЖИЗНЬ

Иван Нечесов

MSI Mega View 588



В нашей жизни с завидным постоянством обрывается свободное время, которое нечем занять (задерживается ли самолет, или пришли на встречу раньше положенного — не суть). А что может быть хуже ожидания? Скоротать время за любимым фильмом поможет **Mega View 588** от MSI.

Он крутит видео и музыку популярных форматов и оснащен FM-тюнером, который даст возможность услышать голос любимого диджея в прямом эфире.

Плеер прекрасно подойдет в роли цифрового фотоальбома и внешнего накопителя. USB 2.0 с функцией OTG (On-The-Go) делает доступным любое USB-совместимое устройство без соединения с компьютером. Так что всегда будет возможность загрузить на винчестер плеера снимки с цифровой камеры или полностью скопировать фонотеку приятеля.

Технические характеристики
Встроенный винчестер: 20 Гбайт
Экран: 3,5-дюймовый ЖК-дисплей (320x240)
Поддерживаемые форматы: MP3, WMA, WAV, JPEG, GIF, AVI, MPEG-4
Источник питания: встроенный ионно-литиевый аккумулятор (2200 мАч)
Время работы без подзарядки: 5 часов (при проигрывании видео)
Интерфейс: USB 2.0
Размеры: 76x119x25 мм
Вес: 245 г

Что?	портативный медиаплеер
Почему?	качественный дисплей и долгое время работы
Сколько?	\$363
Где?	www.pretium.ru



Xoro HSD 2100



Серебристые DVD-плееры уже набрали оскомину, потому проигрыватели в корпусах черного цвета мы встречаем особенно тепло. Черный стильга по имени **HSD 2100** от Xoro смотрится намного солиднее и интереснее большинства своих светлых конкурентов, но при этом внешний вид — не главный его козырь. Плеер поддерживает все современные аудио- и видеоформаты, читает DVD±R/RW и может похвастаться целой плеядой видеовыходов. Стоит также отметить встроенный декодер **Dolby Digital 5.1** и USB-порт, который можно использовать для просмотра картинок и фильмов с портативных медиаплееров и жестких дисков.

HSD 2100 поддерживает прогрессивную развертку. Пользовательское меню плеера простое и понятное. При помощи пульта ДУ можно выбирать формат изображения (4:3 или 16:9), настраивать качество картинки и задавать последовательность воспроизведения файлов.

Технические характеристики
Воспроизводимые форматы: MPEG-4 (DivX 3.11/4.x/5.x, XviD), MP3, JPEG, Kodak Picture CD, DVD-Video, DVD-Audio, VCD, SVCD
Поддерживаемые типы дисков: CD, CD-R/RW, DVD-RAM, DVD±R/RW
Разъемы: композитный и компонентный видео, S-Video, SCART, D-Sub
Потребляемая мощность: 15 Вт
Размеры: 245x430x50 мм
Вес: 3 кг

Что?	DVD-плеер
Почему?	всеядный и красивый плеер
Сколько?	\$95
Где?	www.allav.ru

Nikon Coolpix S4



Перед нами **Nikon Coolpix S4**. Камера выполнена в поворотном формате, так что можно независимо перемещать объектив и ЖК-экран... Вроде бы маленький и легкий фотоаппарат, но в нем установлен 10x объектив **Zoom-Nikkor** с фокусным расстоянием 38—380 мм (в 35-мм эквиваленте).

Инженеры Nikon реализовали в этой камере ряд технологий, в числе которых функция автоматического распознавания лица и фокусировки на нем. При съемке с зумом весьма полезной окажется функция **Blur Warning**, которая предупреждает, что дрожание руки или случайное смещение камеры привело к смазыванию кадра. Вообще, при десятикратном увеличении практически невозможно сделать четкий снимок без штатива.

Nikon Coolpix S4 в целом хороша. Но в ней нет возможности ручной настройки, видискатель также мог бы и пригодиться. Питается камера от двух AA-батареек.

Технические характеристики
Матрица: 1/2,5-дюймовая ПЗС; 6 млн эффективных пикселей
Объектив: фокусное расстояние 38—380 мм (в 35-мм эквиваленте)
Дисплей: ЖК-экран с диагональю 2,5 дюйма (110 000 пикселей)
Увеличение: 10x оптическое и 4x цифровое
Диапазон выдержек: 2—1/1000 с
Максимальное разрешение фото: 2816x2112 точек
Запись видеоклипов: 640x480 (15 кадров в секунду)
Форматы файлов: JPEG, MOV, WAV
Флэш-карты: Secure Digital
Встроенная память: 13,5 Мбайт
Источник питания: две батарейки типа AA
Интерфейс: USB
Размеры: 69x112x37 мм
Вес: 205 г



Что?	цифровой фотоаппарат
Почему?	отличная оптика и оригинальный дизайн
Сколько?	\$400
Где?	pro.sunrise.ru

Sony Walkman NW-E505

Технические характеристики

Объем памяти: 512 Мбайт
Поддерживаемые форматы файлов: MP3, ATRAC3, ATRAC3Plus
Источник питания: встроенный ионно-литиевый аккумулятор
Время работы без подзарядки: до 50 часов
Время подзарядки: 2 часа
Интерфейс: USB 2.0
Размеры: 29x85x14 мм
Вес: 47 г

Что?	Flash/MP3-плеер
Почему?	стильный дизайн и высокое время работы
Сколько?	\$155
Где?	www.sonymstyle.ru

«Могильщик для Apple iPod Shuffle» — так представители Sony окрестили NW-E505. Компактный плеер по форме напоминает зажигалку. Где у него дисплей, не догадаешься, пока не нажмешь одну из шести кнопок. Нажимаем... И тут прямо на корпусе появляется изображение — металлический корпус покрыт специальной пленкой, выполняющей функцию OLED-дисплея. Такой экран бережно расходует ресурс аккумулятора.

Без подзарядки плеер играет порядка 50 часов. Правда, невероятной живучестью он отличается при работе с файлами в формате ATRAC3Plus; если слушать альбомы в MP3-формате, время автономной работы будет меньше. Заряжается NW-E505 от USB-порта компьютера. После трех минут зарядки плеер будет работать целых три часа.

Основные недостатки — отсутствие поддержки WMA-файлов и хитрая схема записи треков. Закачать музыку на плеер можно только при помощи программы SonicStage. MP3-файлы, загруженные через обычный проводник, воспроизводиться не будут.



ИГРАНИЯ
ЖЕЛЕЗНЫЙ ЦЕХ
ДА!
ВЫБОР
РЕДАКЦИИ

Fujitsu-Siemens Pocket LOOX N520



Fujitsu-Siemens Pocket LOOX N520 — один из немногих карманных компьютеров со встроенным GPS-приемником. КПК выглядит строго и стильно. Что же скрывается за дизайном?

Внутри наладонника трудится скромный процессор с тактовой частотой 312 МГц. Почему скромный? Да потому, что Windows Mobile 5.0 выжимает из него все соки и требует «добавки» при работе с прожорливыми приложениями. Дисплей качественный, но хотелось бы получить экран с большим разрешением — 640x480. Хотя, с другой стороны, это сильно тормозило бы КПК. В сеть можно выйти только через Wi-Fi, места для Bluetooth-модуля не нашлось.

Технические характеристики

Процессор: Intel XScale PXA270 (тактовая частота — 312 МГц)
Экран: 3,5-дюймовый цветной ЖК-дисплей (320x240)
Встроенная память: 192 Мбайт (64 Мбайт ОЗУ + 128 Мбайт ПЗУ)
Карты памяти: Secure Digital
Источник питания: съемный ионно-литиевый аккумулятор (1200 мАч)
Операционная система: Microsoft Windows Mobile 5.0
Интерфейсы: Wi-Fi, инфракрасный порт (IrDA), USB
Размеры: 70x116x15 мм
Вес: 141 г

Что?	карманный персональный компьютер
Почему?	есть встроенный GPS-приемник
Сколько?	\$390
Где?	www.fujitsu-siemens.ru

Функция USB-хост позволит подключить к N520 клавиатуру, портативный винчестер или медиаплеер.

Как вы уже поняли, главной изюминкой новинки стал встроенный GPS-приемник. Владельцу этого наладонника совершенно не обязательно следовать принципу «язык до Киева доведет», ведь под рукой у него будет универсальный проводник.

Canon MVX4i



Новая камера Canon MVX4i достойна похвалы за простой и удобный интерфейс, стильный дизайн и высокое качество съемки. Эта камера не относится к классу профессиональных, но для любительской съемки — самое то.

MPEG2 пишется на карту памяти Secure Digital, DV — на кассету. В наличии оптический стабилизатор для работы при низкой освещенности и 10x зум. Камера умеет делать 3-мегапиксельные снимки, которые будет не стыдно показать. Цветной ЖК-экран с диагональю 2,5 дюйма отбивает охоту пользоваться видеискателем; последний пригодится только на ярком солнце.

Максимальное разрешение фотографии в DV-режиме составляет 640x480, а в комплект поставки входит флэш-карта Secure Digital емкостью всего 16 Мбайт.

Технические характеристики

Сенсор: 1/2.8-дюймовая ПЗС-матрица; 3,5 млн эффективных пикселей
Дисплей: цветной ЖК-экран с диагональю 2,5 дюйма
Формат кассеты: Mini DV
Карты памяти: Secure Digital
Диапазон выдержек: 1/2—1/2000 с
Увеличение: 10x оптическое и 200x цифровое
Время работы без подзарядки: 3 часа
Источник питания: встроенный ионно-литиевый аккумулятор
Интерфейс: USB
Размеры: 101x102x51 мм
Вес: 410 г

Что?	цифровая видеокамера
Почему?	высокое качество видеороликов и фото
Сколько?	\$1240
Где?	www.digitalshop.ru

НОВАЯ ЛИНЕЙКА ОТ ASUS

Иван Нечесов

Бытует мнение, что по-настоящему мощный графический адаптер должен стоить, как новенький ноутбук и шуметь, как TV-154 при взлете. ASUS решила разом опровергнуть оба убеждения и выпустила линейку видеокарт **Silencer**. Ее главными козырями являются образцовая производительность, вполне демократичная цена и абсолютная бесшумность...

ПОИГРАЕМ В ТИШИНЕ?

Первую новинку зовут **Extreme N6600GT Silencer/HTD**. Она оснащена полностью бесшумной системой охлаждения **Silent Cool**. Для охлаждения графического процессора и микросхем памяти используется массивный радиатор, через который проходит тепловая трубка. Эта

(HDTV). Приятное впечатление оставляет комплект поставки: вместе с набором кабелей и руководством пользователя в коробочке лежат диски с играми **Joint Operations**, **Chaos League**, **Second Sight**, **PowerDrome** и **Xpand Rally**.

Extreme N6600GT Silencer/HTD смело можно назвать одним из лучших решений по соотношению цены и производительности, чип GeForce 6600 GT позволит играть в современные игры без серьезных ограничений по разрешению и качеству графики.

ТИХО, ДЕШЕВО, СЕРДИТО!

Младший представитель линейки — **Extreme AX700 Silencer** — сильно отличается от Extreme N6600GT Silencer/HTD, но уровень шума, создаваемого при работе, тот же — честные 0 дБ. В данном случае для охлаждения платы используется радиатор, выполненный в виде книжки, «сшитой» двумя тепловыми трубками. Если при установке видеокарты возникнут какие-либо проблемы (все-таки она достаточ-

дусов для обеспечения оптимального расположения относительно кулера центрального процессора и других составляющих системного блока... Очень хорошо. «А как дела с производительностью?» — спросите вы. Отвечаем: **Radeon X700 LE** сгодится для игры в **Far Cry** и **The Chronicles Of Riddick: Escape from Butcher Bay** при средних настройках качества. При этом цена видеокарты составит порядка сотни долларов.

СКРОМНЫЙ ФЛАГМАН...

Графический процессор **Radeon X800** — печка, но Silent Cool без лишнего шума справляется и с ним. Единственное, что настораживает, — тепло-

об

самая трубка выходит вверх и заканчивается теплообменником, который представляет собой медную пластину с ребрами... В рабочем положении теплообменник находится под прямым углом к плоскости видеокарты и «нависает» над процессорным кулером. Таким образом, для дополнительного охлаждения используется воздушный поток от процессорного вентилятора.

Плата оснащена цифровым и аналоговым видеовыходами и поддерживает вывод сигнала на телевизоры высокой четкости

но массивна), одну из частей радиатора можно повернуть на 90 гра-

дусов для обеспечения оптимального расположения относительно кулера центрального процессора и других составляющих системного блока... Очень хорошо. «А как дела с производительностью?» — спросите вы. Отвечаем: **Radeon X700 LE** сгодится для игры в **Far Cry** и **The Chronicles Of Riddick: Escape from Butcher Bay** при средних настройках качества. При этом цена видеокарты составит порядка сотни долларов.

Технические характеристики

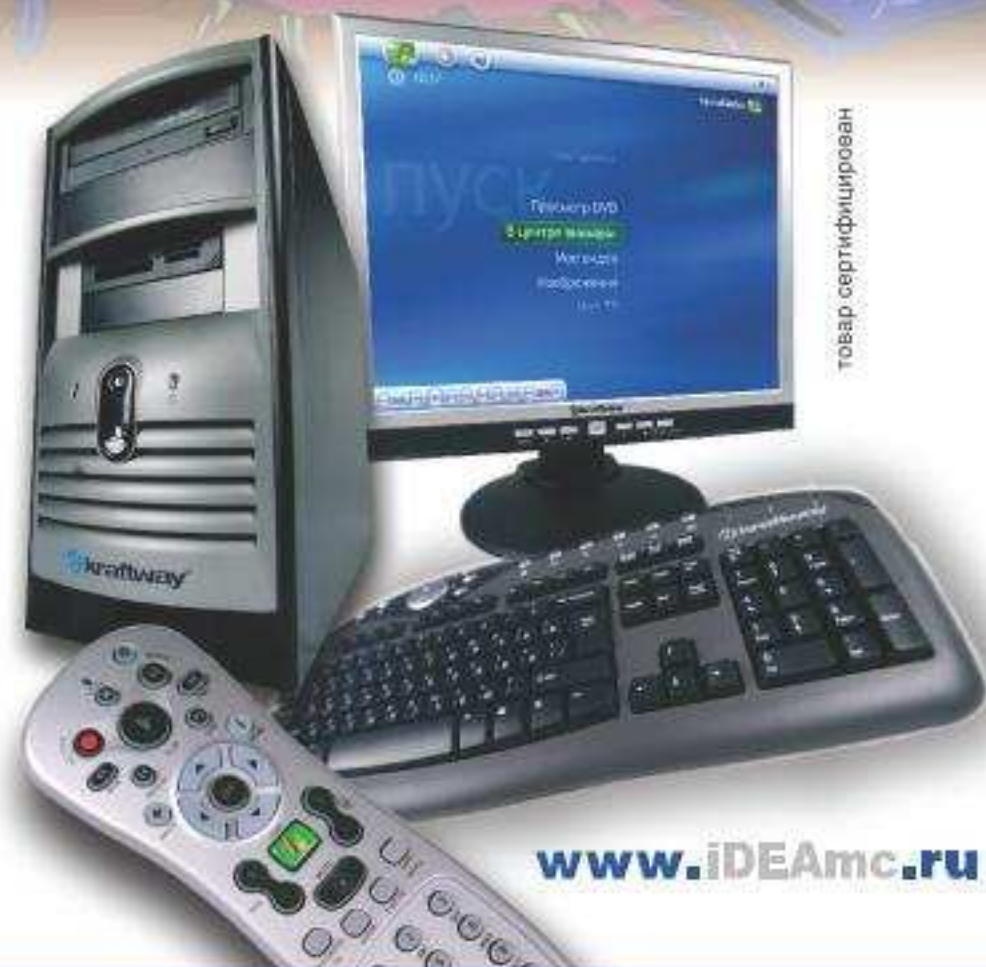
	ASUS Extreme N6600GT Silencer/HTD	ASUS Extreme AX700 Silencer	ASUS Extreme AX800 Silencer/2DTV
Графический процессор	NVIDIA GeForce 6600GT	ATI Radeon X700 LE	ATI Radeon X800
Видеопамять	256 Мбайт GDDR3	256 Мбайт DDR	256 Мбайт GDDR3
Разрядность шины	128 бит	128 бит	256 бит
Разъемы	DVI, D-Sub, VGA, TV-выход, HDTV-выход	DVI, S-Video, VGA, TV-выход, композитный видео	DVI, S-Video, VGA, VIVO
Тактовая частота ядра	500 МГц	400 МГц	392 МГц
Рабочая частота памяти	1 ГГц	500 МГц	700 МГц
Интерфейс	PCI Express x16		



ГЛАВНОЕ - это ИДЕЯ!!!

Тебе нужен цифровой видеомаягнитофон, фотоальбом, DVD-проигрыватель, телик, радио, игровая приставка, mp3 и CD-плеер? Kraftway iDEA MC с Microsoft Windows XP Media Center Edition 2005 легко заменит тебе все это.

И не забудь, что это еще и МОЩНЫЙ КОМПЬЮТЕР!



товар сертифицирован

www.iDEAmc.ru

СПРАШИВАЙТЕ В МАГАЗИНАХ ЭЛЕКТРОНИКИ!

kraftway®
ТЕХНОЛОГИИ ДЛЯ ЛЮДЕЙ

Kraftway является зарегистрированным товарным знаком «Крафтвей корпорейшн ЛТД»
Microsoft, Windows, логотип Windows XP Media Center Edition являются зарегистрированными товарными знаками корпорации Microsoft или ее отделений в США и других странах.

КОМПЬЮТЕР В СБОРКЕ

Игровая станция eStudio-930P от компании DESTEN Computer

Николай Арсеньев

E-MAIL РУБРИКИ: HARD@IGROMANIA.RU

Каждая компания-производитель старается угодить нам, потребителям. Уж что только они не придумывали. Одни объединяли жесткие диски в RAID-массивы, другие предлагали SLI-системы, третьи устанавливали ТВ-тюнер в придачу... Это история бесконечна. Очередную попытку покорения души геймеров предприняла компания **DESTEN Computers**, представив нам модель **eStudio-930P**.

Экстерьер

Корпус сразу же выделяется из общей черно-серой массы. Хотя его боковые стенки и черные, лицевая панель ярко-желтая. Не уверены, что этот цвет одинаково хорошо впишется в любой интерьер, но смотрится свежо. В остальном это вполне стандартный ATX-корпус с парой USB-разъемов, аудио- и FireWire-портами спереди.

Внутри установлено два вентилятора — один на передней стенке, другой на задней. Главный недостаток корпуса заключается в довольно слабой звукоизоляции. Бывают и куда более тихие модели.

Интерьер

Ко всему тому, что внутри, придраться сложно. Каждый компонент компьютера — это оборудование последнего поколения. Чего стоит материнская плата **ASUS P5LD2** на основе Intel 945. Чипсет поддерживает все что душе угодно: двудерные процессоры **Pentium D**, частоты системной шины до 1066 МГц, DDR2-667. На ней установлен гигабитный сетевой адаптер, кроме четырех стандартных SATA-портов и одного IDE в наличии пара дополнительных IDE-канала. Хорошим заделом на будущее стали три PCI-E x1-разъема. Впрочем, классический PCI не забыт. Отдельно стоит отметить развитые возможности разгона системы. Продукты ASUS всегда славились этим.

Далее по списку у нас процессор, а именно **Pentium 4 630** (3,0 ГГц). Хотя и не самый быстрый камень в линейке Intel, но должен справиться с любыми современными играми и приложениями. Оперативной памяти ровно столько, сколько требуется тем самым современным играм и приложениям — 1 Гбайт DDR2-533. Выбор видеокарты **ASUS Extreme N7800GT/2DHTV** 256 Мбайт на базе **GeForce 7800 GT** порадовал. Данный графический чип лишь немногим уступает GTX-версии, так что должен показать очень высокие результаты в играх. Правда, для такой мощной карты все же стоило выбрать процессор побыстрее.

Технические характеристики

Корпус	(Middle Tower, USB, FireWire, Audio, 300 Вт, ATX)
Процессор	Intel Pentium 4 630 (Socket 775, 3,0 ГГц, 2 Мбайт)
Кулер	Стандартный
Материнская плата	ASUS P5LD2 (Intel 945P, Socket 775, ATX)
Память	2x512 Мбайт Kingston DDR2 SDRAM 533 МГц
Видеокарта	ASUS Extreme N7800GT/2DHTV 256 Мбайт (PCI-E x16, NVIDIA GeForce 7800 GT)
Дисковод	3,5-дюймовый, 1,44 Мбайт
Оптический привод	NEC ND-3500AG (IDE)
Жесткий диск	Seagate Barracuda 7200.8 200 Гбайт (Serial ATA, 7200 об/мин, 8 Мбайт)
Звук	Realtek ALC882
Цена (\$)	1100

Синтетические тесты

PC Mark04 1.30			
Overall		4787	
CPU	Memory	HDD	
4629	4881	4493	
3D Mark05 1.20		6386	

Жесткого диска на 200 Гбайт должно хватить надолго, а всеядный привод **NEC ND-3500AG** запишет вам любую болванку, разве что кроме DVD-RAM.

Тестирование и заключение

Для измерения производительности мы взяли **PC Mark 04** и **3D Mark 05**. Разумеется, не обошли вниманием такие игры, как **Doom 3**, **Far Cry** и **F.E.A.R.**. Игровые тесты проводили в разрешениях от 1024x768 до 1600x1200.

Скорость в играх и впрямь высокая, даже самые высокие разрешения были покорены с легкостью. С включенной анизотропной фильтрацией и сглаживанием также играть можно без проблем. Исключением является только **F.E.A.R.**, в нем количество кадров в секунду падает очень сильно, то же самое касается и режима с мягкими тенями.

В целом система **DESTEN eStudio-930P** показала хорошую производительность, да и цена оказалась адекватная. Главное нарекание — несколько шумный корпус.

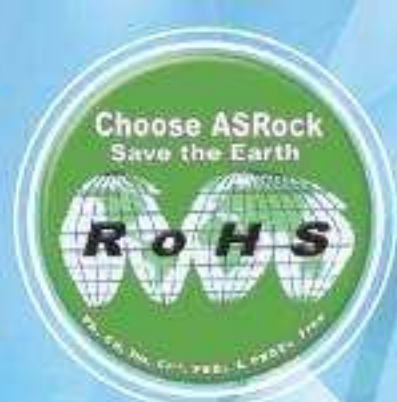
Благодарим за предоставленный для тестирования компьютер компанию **DESTEN Computer** (www.desten.ru).

Игровые тесты

DOOM 3 1.3 (демка demo1)			
Разрешение	1024x768	1280x1024	1600x1200
Ultra	72,6	72,3	68,8
Ultra + FSAA x4, AF x16	58,7	58,1	46,7
Far Cry 1.33 (демка Regulator)			
Разрешение	1024x768	1280x1024	1600x1200
Ultra	74,7	72,4	68,1
Ultra + FSAA x4, AF x16	72,5	66,8	58,5
Ultra + HDR x7, AF x16	61,0	46,8	33,8
F.E.A.R.			
Разрешение	1024x768	1280x960	1600x1200
Ultra	82	60	43
Ultra + FSAA x4, AF x16	43	30	21
Ultra + Soft Shadows, AF x16	44	31	21



Разработана с двумя модулями
двухканальной памяти **DDRIIx4** и **DDRx2** !



775i915P-SATA2

Socket LGA 775 для процессоров Pentium 4 / Celeron D
на базе чипсета Intel 915P

- Поддерживает процессоры с шиной FSB 800/533 МГц, процессоры EM64T и технологию Hyper-Threading
- Поддерживает двухканальную память DDRII533 x 4 и двухканальную память DDR400 x 2
- Слот PCI Express x 16, слот PCI Express x 1
- Дополнительный слот ASRock A.G.I. Express для установки второй VGA-карты PCI Express x 16 или других интерфейсных карт PCI Express x4, x2, x1
- 4 порта Serial ATA 1,5 Гбит/с, 1 порт ATA 100 IDE
- 1 x разъем Serial ATAII 3,0 Гбит/с, контроллер Jmicron JMB 360 (интерфейс PCIE x 1), поддержка функции горячего подключения



Материнская плата, Мы мастера своего дела!

775Twins-HDTV

Socket LGA775 для двухъядерных процессоров
Intel Pentium XE и Pentium D / Pentium 4 / Celeron D
на базе чипсета ATI™ Radeon® Xpress 200 и ULI 1573

Играй по телевизору!

- В комплект бесплатно включается панель VGA_HDTV с разъемом VGA и 3 разъемами компонентного видеовыхода типа RCA, которая позволяет подключать ПК к любым телевизорам высокой четкости с компонентным видеовыходом
- Поддерживает процессоры с шиной FSB 1066/800/533 МГц, процессоры EM64T и технологию Hyper-Threading
- Поддерживает память DDRII667 и DDR400
- Встроенный VGA-контроллер с поддержкой DirectX 9.0, Pixel Shader 2.0, макс. объем разделяемой памяти 128 Мб
- Интегрированный контроллер 2D/3D-графики на базе ATI X300
- Слот PCI Express x 16
- Слот PCI Express x 1
- 4 порта Serial ATA 1,5 Гбит/с с поддержкой RAID 0, 1, 0+1, JBOD, 2 порта ATA133 IDE



K8NF4G-SATA2

Socket 754 для 64-разрядных процессоров
AMD Athlon 64 и 32/64-разрядных процессоров Sempron
на базе чипсета nVidia GeForce 6100

- Чипсет поддерживает частоту шины FSB до 1000 МГц (2,0 млрд передач/с), технологии Hyper-Transport и AMD Cool'n'Quiet
- Интегрированный графический VGA-контроллер NV44, поддержка DX9.0, Pixel Shader 3.0, макс. объем разделяемой памяти 128 М
- Слот PCI Express x 16 для контроллера VGA
- Слот PCI Express x 1
- Поддержка DDR 400/333/266, 2 слота DIMM
- 2 x SerialATA II 3,0 Гбит/с, RAID 0, 1, JBOD, 2 порта IDE (ATA133)



K8Upgrade-NF3

Socket 754 для 64-разрядных процессоров AMD Athlon 64 и
32/64-разрядных процессоров Sempron
на базе чипсета nForce3 250

- Поддержка технологий Hyper-Transport и AMD Cool 'n' Quiet
- Порт ASRock Future CPU: интерфейс модернизаций Socket939 для платы ASRock 939CPU
- Слот AGP8X (1.5V)
- Память DDR 400/333/266, 2 слота DIMM
- Hybrid Booster - технология безопасного разгона
- SerialATA 1,5 Гбит/с, RAID 0, 1, JBOD



* Комплектация и внешний вид продукции может изменяться без уведомления. * Бренд и названия продукции являются торговыми марками соответствующих компаний. * Любые изменения, внесенные пользователем, не покрываются гарантией.



Москва
Тел. (095) 234-9939
Санкт-Петербург
Тел. (812) 718-6222
<http://www.elko.ru>



Москва
Тел. (095) 995-2575
Санкт-Петербург
Тел. (812) 324-2860
<http://www.ocs.ru>

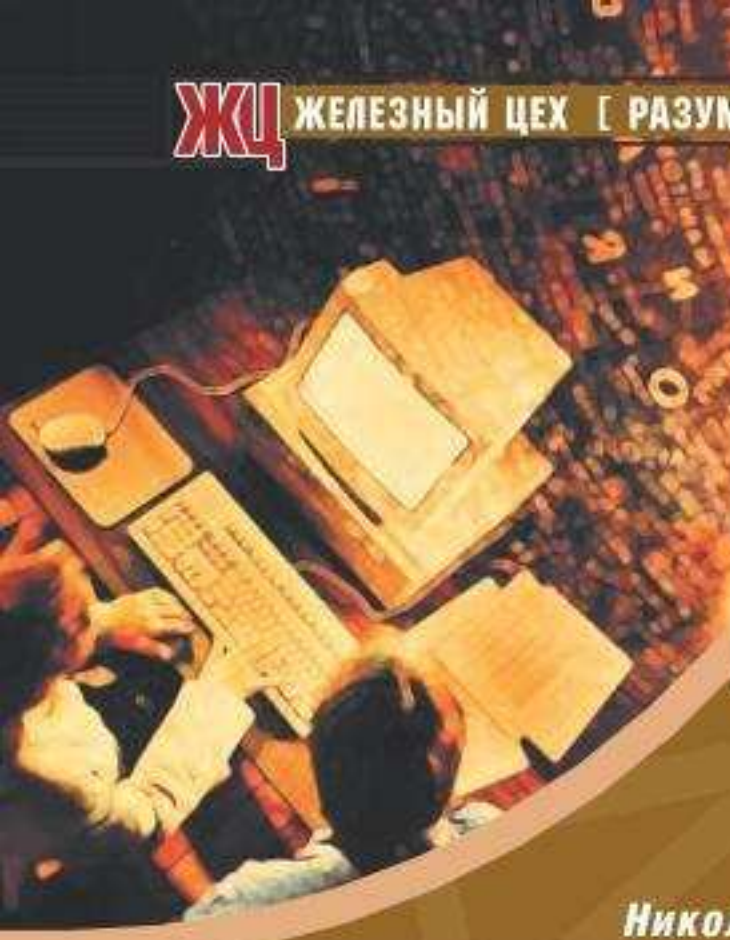


Москва
Тел./факс (095) 974-3333
<http://www.nix.ru>



Москва
Тел. (095) 775-7566
Санкт-Петербург
Тел. (812) 336-3777
<http://www.ultracom.ru>

ASRock
www.asrock.com



РАЗУМНЫЙ КОМПЬЮТЕР

ЗА РАЗУМНЫЕ ДЕНЬГИ

Николай Арсеньев

Многое изменилось с прошлого номера. Так, одна категория подверглась серьезной переработке, в продаже появились звуковые карты серии X-Fi от Creative, новые игровые мышки, клавиатуры и т.д. и т.п. Читайте дальше — и вы все узнаете!

Мы подготовили наши конфигурации по ценам из прайс-листов www.ultracomput.ru, www.oidi.ru и pro.sunrise.ru.

Дешево и сердито (категория «Меньше \$700»). Компьютеры этой категории представляют системы начального уровня. Они неплохо справятся с современными играми и подарят немало часов удовольствия от игры.

После долгих споров и размышлений мы пришли к выводу, что компьютер за \$500 нельзя считать игровым — ну никак. Это офисная трудовая лошадка, но не более того. Теперь цена ПК в этой категории повышена до \$700. Благодаря такому ходу удалось составить качественно новые системы, которые очень даже неплохо

справятся с играми. Для начала мы перешли на более быстрые процессоры — **Sempron 2600+** и **Celeron D 330**. Количество оперативной памяти увеличилось до 512 Мбайт, а объем жесткого диска — до 120 Гбайт. За видео теперь отвечает **Radeon 9600 Pro** в версии от **PowerColor**. Реально изменены все позиции! Из замен и опций в первую очередь стоит обратить внимание на видеокарту (**GeForce 6600**) и возможность увеличения памяти до 1 Гбайт.

Смерть тормозам (категория «Меньше \$1000»). Игровые системы этой категории представляют собой довольно мощные компьютеры, на которых можно спокойно играть во все современные игрушки и не задумываться об апгрейде в ближайший год.

Поскольку процессоры Sempron под Socket 939 достать практически невозможно, пришлось вернуться на старый добрый Socket 754. При этом рейтинг процессора остался прежним — **3000+**. Соответственно, при-

ТЕБЯ Я ВИДЕЛ ВО СНЕ AMD

Наименование	Цена (у.е.)
Процессор: AMD Athlon 64 FX-57 (Socket 939, 2,8 ГГц, FSB 2000 МГц, 1024 кбайт, BOX)	1095,0
Кулер: Zalman CNPS7000B-Cu (Socket 939, 1350-2600 об/мин)	41,5
Материнская плата: ASUS A8N-SLI Premium (Socket 939, NVIDIA nForce4 SLI, DDR400, PCIE, SLI, IDE, SATA RAID, Sound, USB, FireWire, GbLAN, ATX)	163,0
RAM: Corsair XMS TWINXP1024-4000PRO DDR SDRAM PC4000 4x512 Мбайт	464,0
Видеокарта: 2x Leadtek PX7800GTX-TDH256 256 Мбайт (PCIE, GeForce 7800 GTX, DVI, VIVO, Retail)	1113,0
HDD: Hitachi HDS725050KLA360 2x500 Гбайт (Serial ATA II, 10000 об/мин, 16 Мбайт)	690,0
Оптический привод: NEC ND-4550A (IDE, CD-ROM, DVD-ROM, CD-R/RW, DVD±R/RW, DVD-RAM, OEM)	51,0
Дисковод: Samsung 3,5-дюймовый, 1,44 Мбайт	7,5
Звуковая карта: Creative Sound Blaster X-Fi Elite Pro (PCI, Retail)	313,5
Корпус: ThermalRock RH-M020-2AW Dragon MiddleTower (USB, FireWire, Audio, FAN, ATX)	304,5
Блок питания: Thermaltake Silent PurePower (560 Вт, ATX, Retail)	106,0
Колонки: Logitech Z-5500 (5x62 Вт сателлиты + 188 Вт сабвуфер, пульт ДУ)	348,5
Мышь: Razer Copperhead (USB)	97,0
Клавиатура: Logitech G15 (USB+PS/2)	95,0
Монитор: ViewSonic VX922 (19 дюймов, 1280x1024, 2 мс)	540,0
Итого:	5429,5
Опция 1: геймпад Logitech WingMan Cordless Rumblepad 2 (USB)	45,0
Опция 2: руль+педаль Logitech MOMO Racing Force Feedback (USB)	111,0
Опция 3: джойстик Logitech CordlessFreedom 2.4 (USB)	51,5
Со всеми наворотами:	5637,0

ДЕШЕВО И СЕРДИТО AMD

Наименование	Цена (у.е.)
Процессор: AMD Sempron 2600+ (Socket 754, 1,6 ГГц, FSB 400 МГц, 256 кбайт, OEM)	71,0
Кулер: GlacialTech Igloo 7200 Light (Socket 754/939/940, 1900 об/мин)	10,00
Материнская плата: MSI K8N Neo-V (Socket 754, NVIDIA nForce3 250, DDR400, AGP, IDE, SATA, Sound RAID, USB, LAN, ATX)	68,0
RAM: Digma DDR SDRAM PC3200 512 Мбайт	47,5
Видеокарта: PowerColor R96-HD3 256 Мбайт (AGP, Radeon 9600 Pro, DVI, TV-Out, OEM)	79,0
HDD: Western Digital 1200JS 120 Гбайт (Serial ATA II, 7200 об/мин, 8 Мбайт)	84,0
Оптический привод: Toshiba SD-R1712C (IDE, CD-ROM, DVD-ROM, CD-R/RW, OEM)	21,0
Дисковод: Samsung 3,5-дюймовый, 1,44 Мбайт	7,5
Корпус: GMC G-35 MiddleTower (Audio, FAN, USB, 350 Вт, ATX)	63,5
Колонки: Defender SPK 604 Diamond 16 (2x15 Вт RMS)	27,5
Мышь: A4Tech X-708UP (оптическая, USB+PS/2)	14,5
Клавиатура: Microsoft Basic Black (PS/2)	11,5
Монитор: Samsung SyncMaster 797MB (17 дюймов, 1920x1440)	182,0
Итого:	687,0
Замена 1: AMD Sempron 3000+ (Socket 754, 2,0 ГГц, FSB 400 МГц, 128 кбайт, OEM)	19,5
Замена 2: Gainward Ultra/1780 Golden Sample 256 Мбайт (AGP, GeForce 6600, DVI, TV-out, Retail)	43,0
Замена 3: NEC ND-4550A (IDE, CD-ROM, DVD-ROM, CD-R/RW, DVD±R/RW, DVD-RAM, OEM)	30,0
Опция 1: USB Sportster 2974 PCI Internal + Voice (OEM)	15,5
Опция 2: Digma DDR SDRAM PC3200 512 Мбайт	47,5
Опция 3: геймпад Logitech Dual Action Gamepad (USB)	23,0
Со всеми наворотами:	865,5

ДЕШЕВО И СЕРДИТО intel inside

Наименование	Цена (у.е.)
Процессор: Intel Celeron D 330 (Socket 478, 2,667 ГГц, FSB 533 МГц, 256 кбайт, OEM)	73,0
Кулер: GlacialTech Igloo 4360 Light (Socket 478, 1900 об/мин)	7,5
Материнская плата: GIGABYTE GA-8IPE1000-G (Socket 478, Intel 865PE, DDR400, AGP, IDE, SATA, Sound, USB, GbLAN, ATX)	69,9
RAM: Digma DDR SDRAM PC3200 512 Мбайт	47,5
Видеокарта: PowerColor R96-HD3 256 Мбайт (AGP, Radeon 9600 Pro, DVI, TV-Out, OEM)	79,0
HDD: Western Digital 1200JS 120 Гбайт (Serial ATA II, 7200 об/мин, 8 Мбайт)	84,0
Оптический привод: Toshiba SD-R1712C (IDE, CD-ROM, DVD-ROM, CD-R/RW, OEM)	21,0
Дисковод: Samsung 3,5-дюймовый, 1,44 Мбайт	7,5
Корпус: GMC G-35 MiddleTower (Audio, FAN, USB, 350 Вт, ATX)	63,5
Колонки: Defender SPK 604 Diamond 16 (2x15 Вт RMS)	27,5
Мышь: A4Tech X-708UP (оптическая, USB+PS/2)	14,5
Клавиатура: Microsoft Basic Black (PS/2)	11,5
Монитор: Samsung SyncMaster 797MB (17 дюймов, 1920x1440)	182,0
Итого:	688,4
Замена 1: Intel Celeron D 340 (Socket 478, 2,93 ГГц, FSB 533 МГц, 256 кбайт, OEM)	22,7
Замена 2: Gainward Ultra/1780 Golden Sample 256 Мбайт (AGP, GeForce 6600, DVI, TV-out, Retail)	43,0
Замена 3: NEC ND-4550A (IDE, CD-ROM, DVD-ROM, CD-R/RW, DVD±R/RW, DVD-RAM, OEM)	30,0
Опция 1: USB Sportster 2974 PCI Internal + Voice (OEM)	15,5
Опция 2: Digma DDR SDRAM PC3200 512 Мбайт	47,5
Опция 3: геймпад Logitech Dual Action Gamepad (USB)	23,0
Со всеми наворотами:	870,1

КАТЕГОРИЯ МЕНЬШЕ \$1000

СМЕРТЬ ТОРМОЗАМ AMD

Наименование	Цена (у.е.)
Процессор: AMD Sempron 3000+ (Socket 754, 1,8 ГГц, FSB 1,6 ГГц, 256 кбайт, OEM)	90,5
Кулер: GlacialTech Igloo 7200 Light (Socket 754/939/940, 1900 об/мин)	10,00
Материнская плата: Foxconn NF4K8AB-RS (Socket 754, NVIDIA nForce4 Ultra, DDR400, PCIE, IDE, SATA RAID, Sound, USB, FireWire, LAN, ATX)	87,5
RAM: Hynix DDR SDRAM PC3200 2x512 Мбайт	97,0
Видеокарта: GIGABYTE GV-NX66256DP 256 Мбайт (PCIE, GeForce 6600, DVI, TV-Out, Retail)	133,5
HDD: Samsung SpinPoint P80SD HD160JJ 160 Гбайт (Serial ATA II, 7200 об/мин, 8 Мбайт)	92,5
Оптический привод: NEC ND-4550A (IDE, CD-ROM, DVD-ROM, CD-R/RW, DVD±R/RW, DVD-RAM, OEM)	51,0
Дисковод: Samsung 3,5-дюймовый, 1,44 Мбайт	7,5
Корпус: Foxconn TP-230 MiddleTower (USB, Audio, Fan, 350 Вт, ATX)	71,5
Колонки: Defender Mercury 35 SPK-700 (2x20 Вт RMS)	49,5
Мышь: Logitech MX510 Optical (USB + PS/2)	29,5
Клавиатура: Microsoft Digital Media (USB+PS/2)	20,0
Монитор: Hyundai ImageQuest L52S Multimedia (15 дюймов, 1024x768, 12 мс)	234,5
Итого:	974,5
Замена 1: AMD Athlon 64 3000+ (Socket 754, 2,0 ГГц, FSB 2,0 ГГц, 512 кбайт, OEM)	27,0
Замена 2: Sapphire Radeon X800 GTO Fireblade 256 Мбайт (PCIE, Radeon X800 GTO, DVI, TV-Out, OEM)	82,0
Замена 3: Acer AL1714sd (17 дюймов, 1280x1024, 8 мс)	42,5
Опция 1: Thrustmaster Wireless Dual Trigger Gamepad (USB)	42,0
Опция 2: руль+педали Thrustmaster Ferrari GT 2 IN 1 FFB (PS2/PC)	70,5
Опция 3: джойстик Thrustmaster USB (USB)	23,0
Со всеми наворотами:	1261,5

шлось перейти на другую плату — **Foxconn NF4K8AB-RS** на базе nForce4 Ultra. В случае с Intel особых изменений не произошло. Разве что перешли на системную плату **GIGABYTE GA-8I915P Duo** с поддержкой как DDR-, так и DDR2-памяти. Выбрали именно последнюю, потому что она дешевле... Далее по списку — ЖК-монитор **Hyundai ImageQuest L52S Multimedia** и корпус **Foxconn TP-230**.

Прекрасной заменой GeForce 6600 станет Radeon X800 GTO. Заядлым геймерам предлагаем полный перечень манипуляторов для игр — джойстик, руль и педали, геймпад.

Займи, но купи (категория «Больше \$1000»). Здесь подобраны очень мощные конфигурации! Тут вам и быстрый процессор, и производительная видеокарта.

Athlon 64 3000+ и **Pentium 4 630** остались на своих местах. За основу взяты материнские платы на чипсетах nForce4 SLI и Intel 945P соответственно. Для Intel выбрана быстрая DDR2-память с частотой 667 МГц. Внимания заслуживает видеокарта **Sapphire Radeon X800 GTO Fireblade**, которая стоит не так и дорого, но позволяет получить очень высокую скорость в играх.

КАТЕГОРИЯ МЕНЬШЕ \$1000

СМЕРТЬ ТОРМОЗАМ intel inside

Наименование	Цена (у.е.)
Процессор: Intel Celeron D 341 (Socket 775, 2,93 ГГц, FSB 533 МГц, 256 кбайт, OEM)	82,0
Кулер: GlacialTech Igloo 5600 Light (Socket 775, 2400 об/мин)	22,0
Материнская плата: GIGABYTE GA-8I915P Duo (Socket 775, Intel 915P, DDR400 + DDR2-533, PCIE, IDE, SATA, Sound, USB, GbLAN, ATX, Retail)	91,4
RAM: Kingston DDR2 SDRAM PC2-4200 2x512 Мбайт	82,00
Видеокарта: GIGABYTE GV-NX66256DP 256 Мбайт (PCIE, GeForce 6600, DVI, TV-Out, Retail)	133,5
HDD: Samsung SpinPoint P80SD HD160JJ 160 Гбайт (Serial ATA II, 7200 об/мин, 8 Мбайт)	92,5
Оптический привод: NEC ND-4550A (IDE, CD-ROM, DVD-ROM, CD-R/RW, DVD±R/RW, DVD-RAM, OEM)	51,0
Дисковод: Samsung 3,5-дюймовый, 1,44 Мбайт	7,5
Корпус: Foxconn TP-230 MiddleTower (USB, Audio, Fan, 350 Вт, ATX)	71,5
Колонки: Defender Mercury 35 SPK-700 (2x20 Вт RMS)	49,5
Мышь: Logitech MX510 Optical (USB + PS/2)	29,5
Клавиатура: Microsoft Digital Media (USB+PS/2)	20,0
Монитор: Hyundai ImageQuest L52S Multimedia (15 дюймов, 1024x768, 12 мс)	234,5
Итого:	966,9
Замена 1: Intel Pentium 4 630 (Socket 775, 3,0 ГГц, FSB 800 МГц, 2 Мбайт, BOX)	97,0
Замена 2: Sapphire Radeon X800 GTO Fireblade 256 Мбайт (PCIE, Radeon X800 GTO, DVI, TV-Out, OEM)	82,0
Замена 3: Acer AL1714sd (17 дюймов, 1280x1024, 8 мс)	42,5
Опция 1: Thrustmaster Wireless Dual Trigger Gamepad (USB)	42,0
Опция 2: руль+педали Thrustmaster Ferrari GT 2 IN 1 FFB (PS2/PC)	70,5
Опция 3: джойстик Thrustmaster USB (USB)	23,0
Со всеми наворотами:	1323,9

Если и этого покажется мало, выбирайте Radeon X850 XT. Чтобы назойливые шлейфы в играх не надоедали, выбрали монитор с малым временем отклика — **BenQ FP71GX**. В качестве возможности стоит рассмотреть переход на 19-дюймовую модель.

Тебя я видел во сне (Цена не ограничена). Эти компьютеры — мечта любого геймера!

Здесь у нас, как обычно, все под завязку — **Athlon 64 FX-57**, парочка **GeForce 7800 GTX**, материнка на базе nForce4 SLI, 4 гигабайта оперативной памяти и — внимание — целый терабайт дис-

ковой памяти! Такой объем придется забивать очень-очень долго. Для обеспечения правдоподобной звуковой картины поставили карту **Creative Sound Blaster X-Fi Elite Pro** и мощную акустику **Logitech Z-5500**. Для изощренных виртуальных убийств никуда не деться без мышки **Razer Copperhead** и игровой клавиатуры **Logitech G15**. Вот такой вот получился монстр.

Спонсор рубрики
«Разумный компьютер»
— «Рик»
(www.r-and-k.com).



КАТЕГОРИЯ БОЛЬШЕ \$1000

ЗАЙМИ, НО КУПИ! AMD

Наименование	Цена (у.е.)
Процессор: AMD Athlon 64 3000+ (Socket 939, 1,8 ГГц, FSB 1,6 ГГц, 512 кбайт, OEM)	164,0
Кулер: Zalman CNPS7000B-Cu (Socket 939, 1350-2600 об/мин)	41,5
Материнская плата: Foxconn NF4SK8AA-8EKRS (Socket 939, NVIDIA nForce4 SLI, DDR400, PCIE, IDE, SATA RAID, Sound, USB, FireWire, GbLAN, ATX)	132,5
RAM: Hynix DDR SDRAM PC3200 2x512 Мбайт	97,0
Видеокарта: Sapphire Radeon X800 GTO Fireblade 256 Мбайт (PCIE, Radeon X800 GTO, DVI, TV-Out, OEM)	215,3
HDD: Samsung SpinPoint P120 SP2004C 200 Гбайт (Serial ATA II, 7200 об/мин, 8 Мбайт)	100,0
Оптический привод: NEC ND-4550A (IDE, CD-ROM, DVD-ROM, CD-R/RW, DVD±R/RW, DVD-RAM, OEM)	51,0
Дисковод: Samsung 3,5-дюймовый, 1,44 Мбайт	7,5
Звуковая карта: Creative AUDIGY 2 Value 7.1 (PCI, OEM)	40,5
Корпус: Treetop Cobra TC-Z4010C MiddleTower (USB, Audio, FireWire, Fan, 400 Вт, ATX)	81,5
Колонки: SVEN HT-480 (5x20 Вт колонки + 40 Вт сабвуфер)	141,0
Мышь: Logitech MX518 Gaming-Grade Optical (USB + PS/2)	50,0
Клавиатура: Logitech Media Keyboard Elite (USB+PS/2, Retail)	31,0
Монитор: BenQ FP71GX (17 дюймов, 1280x1024, 4 мс)	311,0
Итого:	1463,8
Замена 1: AMD Athlon 64 3500+ (Socket 939, 2,2 ГГц, FSB 2,0 ГГц, 512 кбайт, BOX)	57,5
Замена 2: Sapphire Radeon X850 XT 256 Мбайт (PCIE, Radeon X850 XT, DVI, VIVO, OEM)	141,0
Замена 3: BenQ FP91GX (19 дюймов, 1280x1024, 4 мс)	99,0
Опция 1: Samsung SpinPoint P120 SP2004C 200 Гбайт (Serial ATA II, 7200 об/мин, 8 Мбайт)	100,0
Опция 2: геймпад Logitech WingMan Cordless Rumblepad 2 (USB)	45,0
Опция 3: руль+педали Logitech MOMO Racing Force Feedback (USB)	111,0
Опция 4: джойстик Logitech CordlessFreedom 2.4 (USB)	51,5
Со всеми наворотами:	2068,8

КАТЕГОРИЯ БОЛЬШЕ \$1000

ЗАЙМИ, НО КУПИ! intel inside

Наименование	Цена (у.е.)
Процессор: Intel Pentium 4 630 (Socket 775, 3,0 ГГц, FSB 800 МГц, 2 Мбайт, OEM)	179,5
Кулер: Zalman CNPS7000B-Cu (Socket 775, 1350-2600 об/мин)	41,5
Материнская плата: Foxconn 945P7AA-8EKRS2 (Socket 775, Intel 945P, DDR2-667, PCIE, Sound, IDE, SATA RAID, USB, GbLAN, ATX)	138,0
RAM: Corsair DDR2 SDRAM PC2-5300 2x512 Мбайт	88,0
Видеокарта: Sapphire Radeon X800 GTO Fireblade 256 Мбайт (PCIE, Radeon X800 GTO, DVI, TV-Out, OEM)	215,3
HDD: Samsung SpinPoint P120 SP2004C 200 Гбайт (Serial ATA II, 7200 об/мин, 8 Мбайт)	100,0
Оптический привод: NEC ND-4550A (IDE, CD-ROM, DVD-ROM, CD-R/RW, DVD±R/RW, DVD-RAM, OEM)	51,0
Дисковод: Samsung 3,5-дюймовый, 1,44 Мбайт	7,5
Звуковая карта: Creative AUDIGY 2 Value 7.1 (PCI, OEM)	40,5
Корпус: Treetop Cobra TC-Z4010C MiddleTower (USB, Audio, FireWire, Fan, 400 Вт, ATX)	81,5
Колонки: SVEN HT-480 (5x20 Вт колонки + 40 Вт сабвуфер)	141,0
Мышь: Logitech MX518 Gaming-Grade Optical (USB + PS/2)	50,0
Клавиатура: Logitech Media Keyboard Elite (USB+PS/2, Retail)	31,0
Монитор: BenQ FP71GX (17 дюймов, 1280x1024, 4 мс)	311,0
Итого:	1475,8
Замена 1: Intel Pentium 4 650 (Socket 775, 3,4 ГГц, FSB 800 МГц, 2 Мбайт, BOX)	93,7
Замена 2: Sapphire Radeon X850 XT 256 Мбайт (PCIE, Radeon X850 XT, DVI, VIVO, OEM)	141,0
Замена 3: BenQ FP91GX (19 дюймов, 1280x1024, 4 мс)	99,0
Опция 1: Samsung SpinPoint P120 SP2004C 200 Гбайт (Serial ATA II, 7200 об/мин, 8 Мбайт)	100,0
Опция 2: геймпад Logitech WingMan Cordless Rumblepad 2 (USB)	45,0
Опция 3: руль+педали Logitech MOMO Racing Force Feedback (USB)	111,0
Опция 4: джойстик Logitech CordlessFreedom 2.4 (USB)	51,5
Со всеми наворотами:	2117,0



ГОРЯЧАЯ ЛИНИЯ: ИГРЫ

24 часа в сутки любые ваши вопросы по играм принимаются по адресу games@igromania.ru.

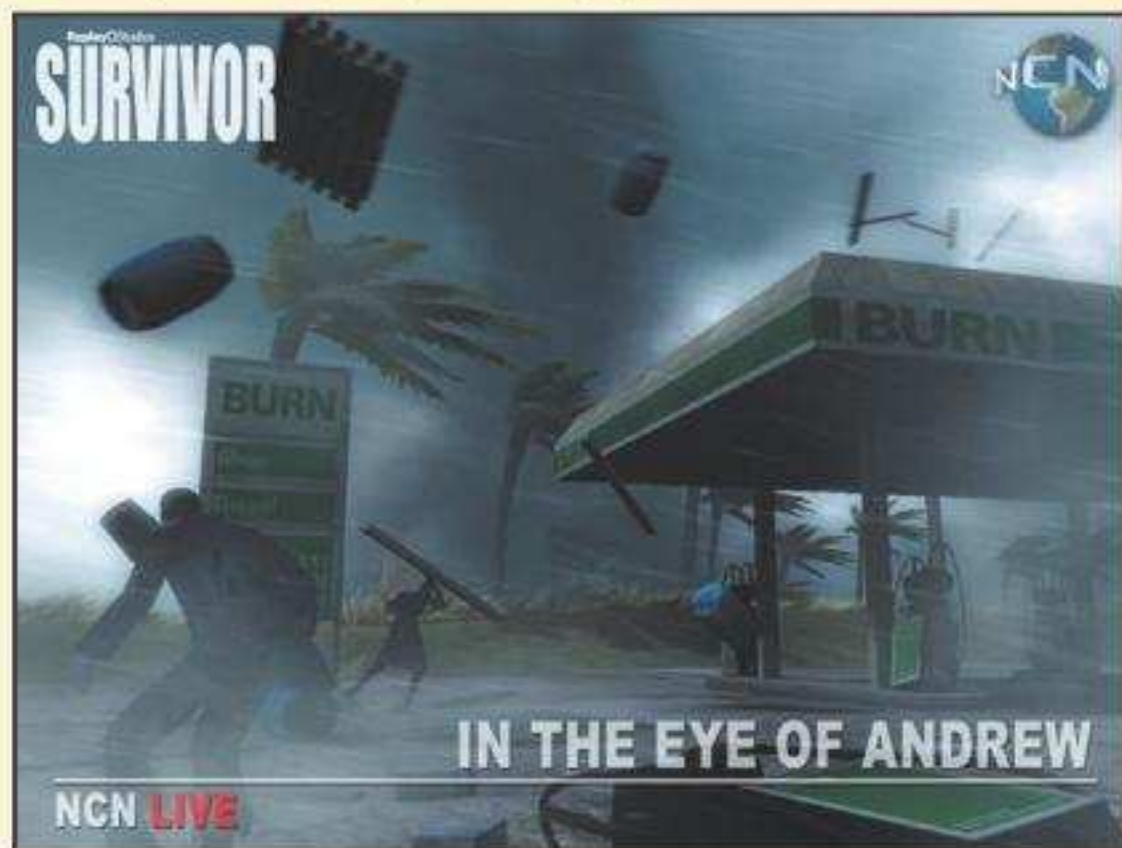
Если вы шлете письмо обычной почтой, сделайте на конверте пометку «Горячая линия: ИГРЫ».

Если вопрос, заданный в письме, покажется нам интересным, мы ответим на него на страницах журнала. Отвечать на каждое письмо в индивидуальном порядке мы, к сожалению, не можем — их слишком много. В рубрике «Горячая линия: ИГРЫ» не рассматриваются вопросы о том, что делать, если игра зависает (по этому поводу пишите на адрес hot-line@igromania.ru), как устанавливать моды, где найти тот или иной патч, как пройти особо заковаристое место в игре и т.д.

Старайтесь формулировать ваши вопросы как можно четче и лаконичнее, не забывайте указывать тему письма.

Перед тем как писать нам, просмотрите рубрику «Горячая линия: ИГРЫ» в предыдущих номерах журнала — вполне возможно, что там уже есть ответ на ваш вопрос.

Когда выйдет игра Survivor? Насколько мне известно, это что-то вроде симулятора катастроф...



Survivor, похоже, не выйдет вообще. Разработчикам из немецкой компании **Replay Studios** не удалось найти издателя, поэтому все работы были прекращены до лучших времен. Ирония судьбы: игра с названием «Выживший» не дожидаясь собственного релиза...

Игра задумывалась авторами как симулятор катастроф. Гибель «Титаника», атомная бомбардировка Хиросимы, землетрясение в Мехико, ураган «Эндрю» (он был в 1992 году, до «Катрины»), атака на Всемирный торговый центр в Нью-Йорке — все это мы могли увидеть своими глазами. Причем не только увидеть, но и пережить ощущения участников тех событий. Главная же задача — выжить в катастрофе и помочь выжить другим (а вот это уже необязательно).

Насколько сильно развито пиратство за рубежом?



Достать пиратку в Китае ничуть не легче, чем в западных странах.

Это зависит от того, какие именно регионы подразумеваются под этим «за рубежом». В США, Канаде, Западной Европе и Японии организованного пиратства нет. В открытой продаже «левых» дисков там не бывает, а если и бывает, то очень ненадолго (полиция быстро прикрывает лавочку).

Пишут их, опять же, не на заводах, а в домашних условиях, на CD/DVD-резаках. В таких условиях больших тиражей пиратом, естественно, не видать.

Единственная отдушина — пиринговые сети. В странах «золотого миллиарда» широкополосный доступ в интернет есть почти у всех (да и стоит он копейки), поэтому многие игроки предпочитают скачивать игры из Сети. Но и это еще не говорит о том, что они убежденные пираты. По данным социологических исследований, большая часть пользователей, скачивающих игры из «всемирной помойки», делают это обычно в двух случаях: а) если не хочется ждать версию для своего региона (например, американская версия уже вышла, а европейская запаздывает на полгода); б) если они хотят оценить игру перед покупкой (демо-версия не показатель, живой тому пример — **F.E.A.R.**). Да, есть еще и третья категория игро-

ков, которые скачивают игры для того, чтобы не платить за них. Но в общей массе процент таких людей невелик: там, где нет культуры пиратства, это явление не может быть массовым по определению.

А что же в Китае? В сознании обывателей эта страна отродясь считается оплотом пиратства. Так оно когда-то и было, но сейчас ситуация с пиратством совершенно иная. Наш коллега **Сергей Виниченко**, который весь прошлый год жил в Китае и работал в **GameSpot China** (этому издательству принадлежит одноименный игровой сайт и несколько китайских игровых журналов), говорит по этому поводу следующее: «У вас у всех неправильное представление о современном Китае. С пиратством тут борются, причем очень активно и результативно. Достать пиратку в Пекине сейчас труднее, чем тяжелые наркотики. Я не говорю уже о флэш-картах с записями пиратских игр и чип-модах для приставок».

Китай разбит на два административных округа — Сянган и Аомынь. Центром первого округа является Гонконг, центром второго — Пекин. По сути, это две разные страны, у них даже валюта и законы разные. Гонконг всегда был лицом китайской игровой индустрии. Здесь никогда не запрещали игры и здесь никогда не боролись с пиратством (точнее, только делали вид, что боролись). По сей день в Гонконге самый высокий уровень пиратства в мире. Возможно, именно поэтому большая часть здешних игроков — приставочники (в остальной части Китая предпочитают PC).

Есть ли сайты о World of Warcraft на русском языке?

Конечно, есть: www.worldofwarcraft.ru, <http://worldofwarcrafters.ru>, <http://wow.ru>, www.wow.wnet.ua. Первые три сайта са-



www.worldofwarcraft.ru

мые крупные, там можно найти практически все. Последний помельче, но тоже достоин внимания. Смеха ради загляните еще на <http://rw.mangadreams.ru> — это сайт **Rainbow Warriors**, самой «нестандартной» русскоязычной гильдии

World of Warcraft. Нестандартной в прямом смысле — ресурс предназначен для геев и лесбиянок. Цитата из тамошних новостей: «Вчера в местном гей-клубе Аиранфордажа прошла безбашенная дискотека. Гильдия **Rainbow Warriors** решила отметить открытие своего форума. Чем же все это кончилось?»

Трехмесячный запас эля «Голубая Фея» был выпит без остатка. Посуда летела, столы дрожали от танцев тех, кто спутал их со сценой. Шест у барной стойки прогнулся под тяжестью друида, который танцевал на нем, превратившись в медведя...». В общем, одно-единственное посещение этого сайта гарантированно заменит вам стакан сметаны. Ничего более забавного по **World of Warcraft** в рунете не найти.

Поиграв во все части Silent Hill, я понял, что хочу разрабатывать игры. Я хорошо рисую, у меня развита фантазия и очень много идей для новых игр. Так вот — как стать разработчиком? С чего начать?

Для начала нужно свыкнуться с мыслью, что быстро у вас это не получится. Разработка игр — работа очень сложная, здесь нужны профессионалы. А чтобы стать таким профессионалом, вам нужно чему-то научиться — рисованию, программированию (художники и



www.hifallout.net. Создав фан-сайт такого уровня, вы обеспечите себе пропуск во многие игровые компании.

ских модификаций и карт, сделать фан-сайт какой-нибудь игры.

Когда вы почувствуете себя достаточно подкованным, начинайте подыскивать место работы. Только делайте это с умом. Главная ошибка новичков заключается в том, что они хотят всего и сразу: хорошую должность (главный дизайнер, не меньше), зарплату от \$1000 и личный кабинет. Так не бывает. На первых порах работать придется на самом дне «пищевой пирамиды». Зато если уж покажете себя с наилучшей стороны, карьерный рост не заставит себя ждать (демысы хассабисы и питеры молинье тоже не сразу стали великими).

Вторая распространенная ошибка: новичок приходит к работодателю и заявляет: «У меня куча невероятных идей. Дайте мне денег, и я сделаю гениальную игру». Для работодателя это самый верный признак того, что перед ним дилетант, который еще ни черта не смыслит в разработке игр. Гениальные идеи есть у всех, а вот воплотить их в жизнь может не каждый. Это, кстати, относится не только к геймдеву, но и к любой работе вообще.

Подскажите какие-нибудь хорошие игровые сайты?

О, отличный вопрос, мы уже давно хотели об этом рассказать. В рунете приличные игровые сайты можно в буквальном смысле пересчитать по пальцам одной руки. Во-первых, это сайт «Игромании» (www.igromania.ru) — здесь вы найдете свежие игровые и «железные» новости, патчи, видеоролики, обои, трейнеры, службу рассылки игровых открыток (пригодится, если нужно кого-то поздравить) и полный архив журнальных статей от Р.Х. и до наших дней. Второй по значимости сайт — **Absolute Games** (www.ag.ru). Это один из крупнейших игровых сайтов в России, а в плане удобства и функциональности ему просто нет равных (даже среди зарубежных аналогов). Здесь есть все — новости, превью/обзоры, гигантский файловый архив, большой игровой форум, коды и целый выводок ресурсов-сателлитов. В 2000—2002 годах AG был одним из самых видных российских игровых изданий в стране (в те времена там, кстати, писал наш главный редактор). Сейчас он сдал позиции (скажем, рецензии порой запаздывают на несколько месяцев, а сами тексты стали скучноватыми), но все равно остается в числе лидеров.

Третий сайт, о котором стоит упомянуть, — **The Daily Telefrag** (www.dtf.ru). Имя DTF уже должно быть известно вам — эти люди организовали КРИ и выпустили чуть больше года назад игру «Сталинград». Ресурс ориентирован в основном на разработчиков (новости, индустриальная аналитика, постмортемы), для обычного игрока тут интересного мало. Куда интереснее ему покажется **Gamemag** (www.gamemag.ru). Основной контент этого сайта — новости. Ни на одном другом игровом сайте в рунете нет больше такого количества разнообразных и интересных новостей, как на «Гейммаге». Пишут их, правда, задней левой ногой (ошибки в каждом первом слове), да и объективности днем с огнем не сыщешь (Xbox пинают в каждом абзаце). Еще на Gamemag очень хорошие форумы: здесь кипят самые ожесточенные баталии между сторонниками разных платформ (главным образом — между фанатами PlayStation 2 и Xbox) и здесь же можно встретить массу интересных людей — хардкорных геймеров, которые какими-то способами достают Xbox 360 в день его запуска, игровых журналистов, разработчиков и даже топ-менеджеров российских издательств (например, Дмитрия Бурковского, главу игрового подразделения компании «Новый Диск»). Разработчи-

ки, конечно, есть и на форумах DTF, но туда пускают только людей из индустрии.

Из числа западных сайтов мы бы порекомендовали вам следующие ресурсы. **GameSpot** (www.gamespot.com) — самый авторитетный игровой сайт в мире. Дизайн отличный, обновляется регулярно, штат авторов — дай бог каждому (причем все они профессионалы высокого класса), но вот статьи скучные, как учебник по геометрии. Оно и понятно: почти все западные игровые издания позиционируются как потребительские ресурсы, где нет места стилистическим изыскам. GameSpot же — «самый потребительский из потребительских».



Дизайн у GameSpot красивый, но малость бестолковый.

Вторую ступеньку занимает **IGN** (www.ign.com). Профессионализма здесь поменьше, дизайн тоже не чета GameSpot, зато пишут поживее. У **GameSpy** (www.gamespy.com) недостатки те же, только выражены они еще сильнее. Особняком от них стоит **Eurogamer** (www.eurogamer.net). Этот сайт не может похвастаться таким количеством контента, как у двух предыдущих изданий, но уровень авторов заметно выше. **Kotaku** (www.kotaku.com), **The Magic Box** (www.the-magicbox.com) и **GameScience** (<http://game-science.com>) специализируются на японских играх и новостях японской игровой индустрии. **3D Gamers** (www.3dgamers.com), **GameTrailers** (www.gametrailers.com), **FileFront** (www.filefront.com) и **FilePlanet** (www.fileplanet.com) — крупнейшие файловые архивы.

На сладкое мы припасли свой самый любимый игровой сайт — **UK Resistance** (<http://ukresistance.co.uk>). Это такая подчеркнута желтая пресса: здесь обливают грязью всех и вся, причем делают это язвительно и остроумно.



Редакция сайта UK Resistance всегда отличалась хорошим чувством юмора.

Игровые термины



В своих письмах вы часто спрашиваете нас, что обозначает тот или иной игровой термин — «шейдер», «полигон», «контекстно-зависимый интерфейс» и так далее. По мере сил мы отвечали на эти вопросы в рамках рубрики «Горячая линия: Игровой», но, похоже, настало время для масштабной разъяснительной работы. Публиковать в журнале полный перечень этих терминов от «а» до «я» с развернутыми пояснениями мы не будем, а вот на диске для них место всегда найдется. Если вы недавно начали играть и еще плаваеете в терминологии, загляните в раздел «ИнфоБлок» на наших CD/DVD — там есть толковый словарь, который поможет устранить большинство «белых пятен» в вашем игровом лексиконе. Со временем словарь будет постепенно пополняться все новыми и новыми терминами.

ПОЛЕЗНЫЕ НОВОСТИ

«MEDIA PLAYER, Я ТЕБЯ ЗАРЭЖУ!»
© ЕВРОСОЮЗ



WINDOWS MEDIA PLAYER — ГЛАВНАЯ ТОЧКА ПРЕТКНОВЕНИЯ МЕЖДУ MICROSOFT И АНТИМОНОПОЛЬНЫМИ ОРГАНАМИ.

Microsoft, окончательно замученная наразаном и антимонопольными штрафами, празднует небольшую, но победу: вышедшая в июне **Windows XP N** пользуется нулевым спросом — за полгода ее не купил ни один человек. «Чему же тут радоваться?» — спросит пытливый читатель. А вот чему: по требованию антимонопольных органов Евросоюза «энная» версия была лишена Windows Media Player, потому что, мол, наличие этой программы в системе разоряло сторонних разработчиков медиаплееров. Однако дураков покупать урезанную версию (вы же не будете брать машину без, например, сидений) не нашлось, так что теперь у Microsoft есть шансы на пересмотр дела в суде. Самое смешное заключается в том, что полная версия Windows XP продается в Европе за те же деньги.

НА ВКУС И ЦВЕТ ФЛОМАСТЕРЫ РАЗНЫЕ



ИНТЕРФЕЙС AERO GLASS.

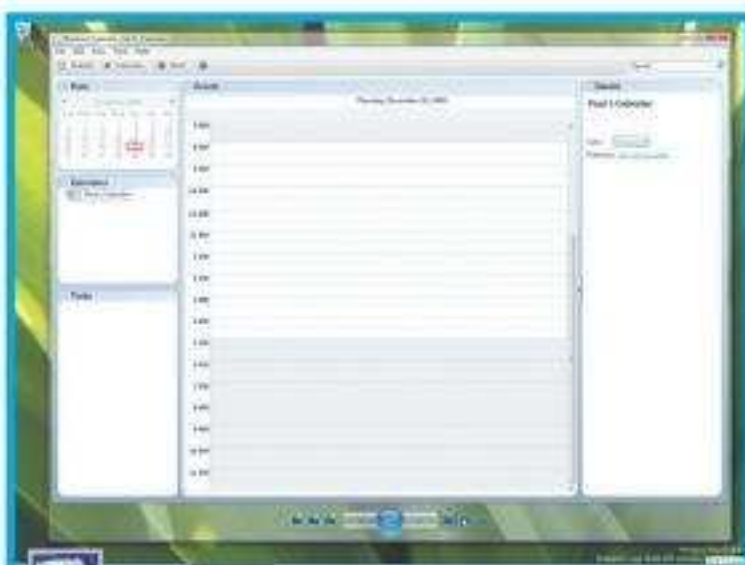
Раз уж начали за здоровье, то и продолжим тоже за здоровье — то есть снова о Microsoft. В конце декабря редмондская компания выпустила очередную бета-версию **Windows Vista** (если кто не знает, это операционная система следующего поколения) со всеми тремя разновидностями интерфейсов, которые будут в финальном варианте, — **Aero Glass**, **Aero Basic** и **Classic**. Первый вариант — самый навороченный (предназначен для мощных систем): уголки окон закруглены, в наличии сложная анимация и эффекты прозрачности. Aero Basic попроще: анимации минимум, эффекты прозрачности не поддерживаются. Ну, а вариант Classic давно знаком нам по Windows XP.

И еще пара особенностей: размеры иконок теперь можно настраивать (как максимум, они могут занимать одну шестую экрана), а **Outlook Express** переименован в **Windows Mail** (что в лоб, что по лбу).



МЕНЯТЬ РАЗМЕРЫ ИКОНОК НА РАБОЧЕМ СТОЛЕ МОЖНО БЫЛО И РАНЬШЕ, НО НЕ В WINDOWS, А В ПРОГРАММАХ ВРОДЕ OBJECTDOCK.

Между тем аналитическое агентство **Directions on Microsoft** огласило десять главных проблем, которые компании придется решить в 2006 году, иначе ее благосостояние (впервые за много лет) окажется под угрозой. Перечислять их все нет смысла, огласим лишь самые главные. Во-первых, Microsoft нужно хорошо вложиться в раскрутку Windows Vista — сейчас эта



В WINDOWS VISTA БУДЕТ СОБСТВЕННЫЙ ОРГАНИЗАТЕР.

операционка вызывает не то чтобы уж очень живой интерес. Во-вторых, компания должна вывести на окупаемость Xbox 360, иначе эта консоль ее похоронит (хотя на наш взгляд, это нереально — ни одна приставка не окупается в такие короткие сроки). В-третьих, редмондцам надо наконец разобраться с онлайн-сервисами и каким-то образом обуздать Google. В-четвертых... впрочем, в-четвертых может и не быть — первых трех проблем будет достаточно.

СТРАХ И НЕНАВИСТЬ В ЛУВРЕFACE

Ученым не откажешь в одном — они умеют придумывать себе совершенно бесполезные задачи. Недавно «головастики» из Амстердама и Иллинойса написали программу для анализа человеческих эмоций и попытались с ее помощью разгадать улыбку Моны Лизы (зачем?). Результат оказался неожиданным: программа ответила, что улыбка Моны Лизы «содержит» 83% счастья, 9% отвращения, 6% страха и 2% злости. Ну-ка, а из чего состоит ваша улыбка?

ВАШИ РАБОТЫ

Читатель с ником **Sk1ll_F1re** (xwert@yandex.ru) прислал нам целую охапку программ собственного изготовления. Текстовый редактор, FTP-клиент, а также утилиты для сканирования открытых портов, расшифровки паролей и настройки монитора (да-да, это все написал один человек) вряд кого-нибудь заинтересуют по причине того, что существуют более удачные аналоги, а вот программы-приколы нам приглянулись. Среди них есть софт для «удаления» Windows (на самом деле никакого удаления, конечно, не происходит), блокировки и сведения мышки с ума (курсор начинает беспорядочно скакать по экрану), одновременного закрытия всех окон на экране («Чтобы не продуло» — объясняет readme) и т. д.

■ ■ ■

Если вам известен секрет (пасхалка, хинт, прикол) из какой-либо программы или просто полезный совет, напишите о нем. Составьте описание, снимите скриншот (если без него описать не удастся), на котором ясно видно, в чем заключается секрет, заархивируйте скриншот WinRAR'ом и шлите нам по адресу soft@igromania.ru. Кладите в аттач только скриншоты, а описание пасхалок давайте непосредственно в теле письма. И, пожалуйста, пишите свои имена в конце письма.

Не стесняйтесь присылать нам и свои программы. Снабжайте их описанием и высылайте по тому же адресу, что и пасхалки. Кто знает, может, среди ваших работ окажутся настоящие шедевры, которые будет не стыдно поместить даже в «Гвоздь номера».

EASTER EGGS

GOOGLE

Сотрудники компании Google давно известны хорошим чувством юмора. Знаете ли вы, что самому популярному поисковику в мире (www.google.com) знакомы не только реальные... но и вымышленные языки — клингонский (www.google.com/intl/xx-klingon), «борк, борк, борк!» (www.google.com/intl/xx-bork), пороссячья латынь (www.google.com/intl/xx-piglatin), элмер фадд (www.google.com/intl/xx-elmer) и даже хакерский «диалект» (www.google.ru/intl/xx-hacker)!



ZyXEL

series
omni

Интернет-техника
для дома

Модемы ADSL

ТОВАР СЕРТИФИЦИРОВАН



Офигительный коннект
Супершустрый Интернет

ADSL2+
Теперь еще
в 3 раза быстрее



Модем ADSL2+
с портом Ethernet
P-660R EE



Модем ADSL2+ с 4-портовым
коммутатором, беспроводной
точкой доступа 802.11g+
и межсетевым экраном
P-660HW EE



Модем ADSL
с портом USB
OMNI ADSL USB EE

Чтобы подключиться к Интернету через ADSL на скорости в 500 раз быстрее самого крутого Dial-Up-модема, достаточно обычной телефонной линии: никаких дырок в стенах, никаких новых проводов. Нужно лишь, чтобы на вашей АТС был ADSL-провайдер, а у вас — специальный модем, который сам сконфигурирует подключение и уже через три минуты после подачи питания соединит вас с Интернетом на сумасшедшей скорости. И самое приятное — ваша телефонная линия всегда остается свободной для обычных телефонных звонков.



OMNI—твой сетевой друг



Смотрите новые приключения
Масяни на нашем сайте:

OMNI.ZyXEL.RU

A-Boston
www.a-boston.ru

POLARIS (095) 755-5557
ОЛДИ (095) 105-0700
НИКС (095) 974-33-33
Сетевая Лаборатория (095) 500-0305
Старт Мастер (095) 783-4242
Ф ЦЕНТР (095) 472 64 01 105 6447

ЮСН Компьютерс (095) 775-8202
Компьютерные Технологии и Сервис (8152) 478181
Прага (846) 2701-701, 926-32-87
НЭТА (3832) 106-500
Владос (861) 210-1001
ДНС - Партнер Групп (4232) 499-071

Олег и Витя Москвитины

Теория

БИЛЛА ЗАГОНЯЮТ В ГУГОЛ? ВОЙНА МЕЖДУ MICROSOFT И GOOGLE

Если индустрия высоких технологий сегодня — это целый мир, то, как и положено любому миру, эта индустрия полнится слухами. Самый актуальный слух на сегодняшний день — открытая война между **Microsoft** и **Google**, которая разгорится в самом ближайшем будущем. Передовицы почтенных изданий и уважаемых интернет-ресурсов уже сейчас пестрят заголовками о смене караула в IT-олигархии и новом витке борьбы за господство в софтверном мире. Что же не поделили редмондский гигант и самый популярный поисковик Сети?

GOOGLE OS

Те, кто хоть немного следит за событиями в софтверном мире, конечно же, знают, что компания **Google** (учрежденная **Ларри Пейджем** и **Сергеем Брином**, выходцем из России) не только владеет одноименным интернет-поисковиком, но и активно осваивает околосетевой (и не только) рынок программного обеспечения. При этом едва ли не каждый новый продукт компании или работающих совместно с нею фирм оказывается прямым конкурентом аналогичных продуктов от **Microsoft**. Вот лишь примерный список таких проектов: бесплатная почтовая служба **Gmail** (объем почтового ящика от 2,5 Гбайт; соперничает с **Hotmail**), **Google Desktop** (программа для поиска данных на компьютере; ответ **Microsoft** — **Windows Desktop Search** — опоздал на два месяца), **Google Toolbar** (конкурент **MSN Search Toolbar**, только работающий и под **Internet Explorer**, и под **Mozilla Firefox**) и **Google Talk** («подсигивает» **MSN Messenger**).

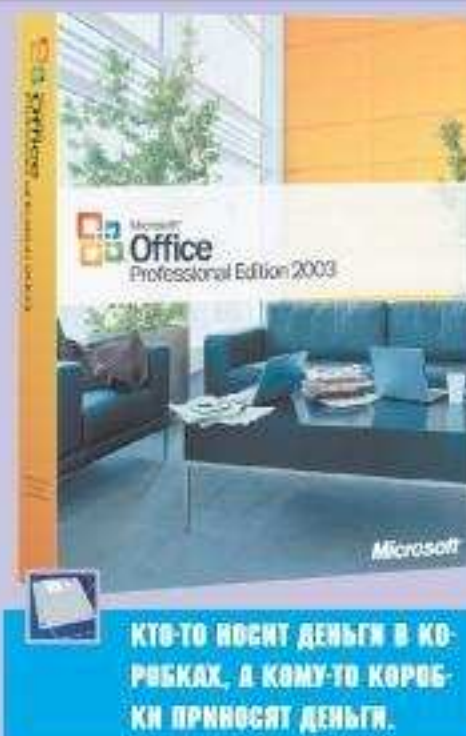
Появление подобных утилит может несколько поколебать спокойствие **Microsoft**, но до банкротства они ее явно не доведут. Куда большее беспокойство у боссов редмондской корпорации должны вызывать слухи о якобы кующейся в подпольях **Google** операционной системе нового поколения.

Авторитетный западный блоггер **Джейсон Коттке** уверен, что лучшие умы команды Брина сейчас работают именно над загадочной **GoogleOS**, которая будет сильно отличаться от других программ подобного рода. Традиционные операционки (вроде **Windows**) очень дороги и сложны в разработке, а при-

ЗАКЛАНИЕ MS OFFICE

Спорам о наличии или отсутствии камня преткновения в отношениях между **Google** и **Microsoft**, похоже, не суждено утихнуть. В нарушение международных конвенций о способах ведения войны топ-менеджеры поисковика замахнулись на самое сакральное из того, что было на балансе **Microsoft**, — священную (и вместе с тем дойную) корову **MS Office**. Покушение на закланье сверхрентабельной животины осуществляется группой лиц, действующих с очень недобрым умыслом и весьма продуманным сговором. В соответствии с недавно заключенной сделкой между **Google** и **Sun Microsystems** компания Брина—Пейджа получает право на дистрибуцию некоторых Java-продуктов **Sun**. Программы «Солнышка» будут распространяться совместно с поисковым инструментарием **Google**.

На первый взгляд, подобное партнерство не несет серьезной угрозы для империи Уильяма Гейтса. Между тем есть одно «но», которое может запросто подпортить настроение Стиву Балмеру. Все дело в том, что в комплект опционных приложений для поискового софта **Google** входит бесплатный пакет **OpenOffice** — конкурент «Эмэс Офиса». Глава **Sun Microsystems** **Скотт Макнили** уже



КТО-ТО НОСИТ ДЕНЕГ В КОРБКАХ, А КОМУ-ТО КОРБКИ ПРИНОСЯТ ДЕНЕГ.

успел поделиться своей радостью с общественностью: объемам дистрибуции программ **Sun** приказано расти.

Один из шефов **Google** **Эрик Шмидт** ни на йоту не отстал от своего коллеги, отметив, что теперь-то сотрудничество между компаниями выйдет на качественно новый уровень и открывает для участников сделки уникальные перспективы. О том, связаны ли эти перспективы с «дружбой

против **Microsoft**», господин Шмидт предпочел не распространяться. До сего дня глава подразделения **Microsoft Information Worker** **Джефф Рейкес** уверял, что его работодатель за неделю продает больше лицензий **MS Office**, чем создатели **OpenOffice** и **StarOffice** распространяют за год.

Между тем мы позволим себе не делать скоропалительных выводов по поводу истинных целей акции **Google**. Версия целенаправленного удара по **MS Office** имеет не больше шансов на жизнь, чем предположение о банальном желании поисковика повысить привлекательность собственного софта и, соответственно, «проходимость» рекламных площадок.

быть отнюдь не гарантирована (могучей **IBM** в свое время пришлось свернуть это направление). Операционная система «гуглов» будет сделана по совершенно иным принципам. Это будет комплекс из трех компонентов: браузер (как ключ к остальным приложениям), собственно веб-приложения и веб-сервер, работающий на компьютере пользователя и позволяющий использовать часть программ без выхода в Сеть (при этом **Windows** будет служить лишь инструментом для загрузки компьютера). Помимо онлайн-продуктов в линейке **Google** будут и офлайн-аналоги **MS Office** и других прикладных программ (тоже, разумеется, бесплатные). Для реализации этой затеи **Google** надо лишь обеспечить клиентов дешевым (или вообще бесплатным) интернетом, что, видимо, и собираются сделать Брин и Пейдж, скупаящие сейчас оптоволоконные сети.

Несмотря на то что теория Коттке — не более чем предположение, у **Microsoft** имеются все поводы для беспокойства. Появление

сильного конкурента на фоне явных проблем с убеждением пользователей в необходимости приобретения очередной версии **Windows** или **Office** (цены на лицензии высоки, а полезность новых функций порой весьма сомнительна) — это не есть хорошо. Чтобы ответить новаторам, нужны неординарные идеи — как в старые добрые времена.

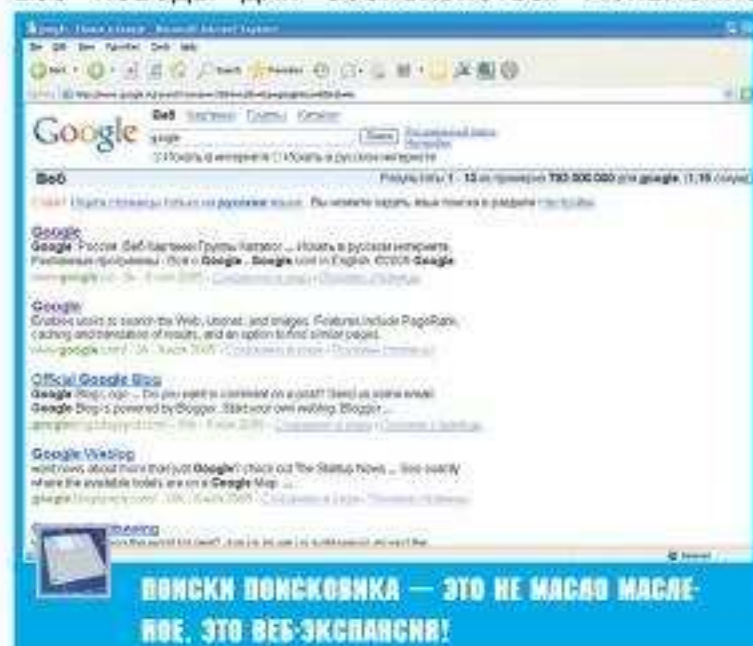
ВЕРСИЯ 1: КОНФЛИКТ ОТЦОВ И ДЕТЕЙ

Сравнения нынешней **Google** с **Microsoft** первой половины 90-х в последнее время встречаются все чаще и чаще. Пищу для подобных выводов подбрасывает и сам софтверный гигант: в интервью изданию **Fortune** глава **Microsoft** признал, что «из всех конкурентов, с которыми сталкивалась **Microsoft**, **Google** наиболее похож на нее».

В не столь далеком прошлом готовность к принятию нестандартных решений позволила **Microsoft** одолеть традиционалистски настроенную **IBM** — своего главного соперника в борьбе за трон властителя отрасли. Сегодня



БЕЗУПРЕЧНАЯ УЛЫБКА СЕРГЕЯ БРИНА ОБЕЗОРУЖИВАЕТ КОНКУРЕНТОВ И ОБНАДЕЖИВАЕТ ИНВЕСТИТОРОВ.



ПОИСК ПОИСКОВИКА — ЭТО НЕ МАСЛО МАСЛЯНОЕ, ЭТО ВЕБ-ЭКСПАНСИВ!



ПОЛИМОРФИЧЕСКАЯ GOOGLESOS МОЖЕТ ВЫГЛЯДЕТЬ ИМЕННО ТАК.

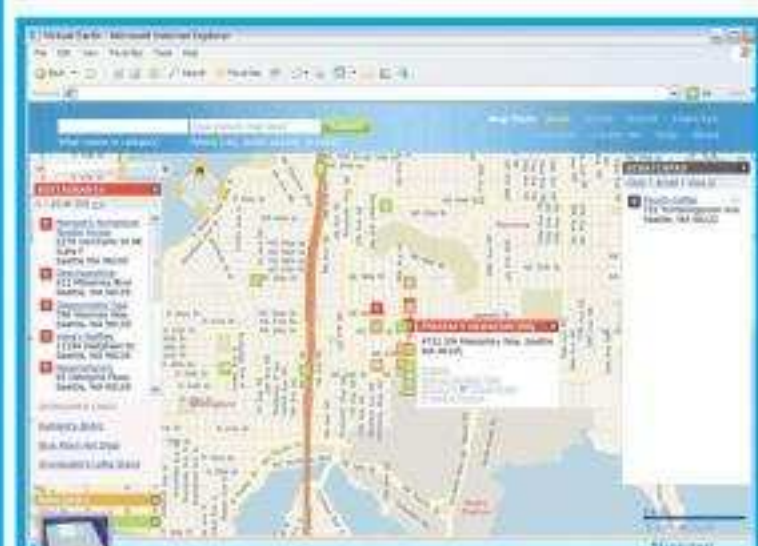
накал борьбы за лидерство в IT-сфере немногим отличается от тех славных времен, а заручившееся поддержкой инвесторов трио Брин—Пейдж—Шмидт имеет все шансы вывести свою корпорацию в абсолютные фавориты. Средства, полученные от первичного размещения акций на бирже (IPO) и из иных источников, позволяют Google не экономить на специалистах, технологиях и оборудовании. Собрать же компании по отрасли, напротив, все труднее получить доступ к венчурным капиталам инвесторов, «ослепленных» влиянием Google (об этом, в частности, заявляло руководство поисковика **Oodle**). Поэтому вполне возможно, что после всех квалификационных заездов перед финишной прямой у просто Google не останется конкурентов.

Впрочем, финального заезда может и не быть, если какой-нибудь резкий поворот на неоправданно высокой скорости не отправит Google в вечный «пит-стоп». Еще свежо предание о том, как молодая и прогрессивная Netscape пыталась бросить перчатку «королю». Молодости Netscape и прогрессивности ее Navigator тогда оказалось недостаточно. Впрочем, в отличие от героев минувшей эпохи Google не ставит на один или несколько главных проектов. Ее тактика — не очень сильные, но многочисленные удары по всем фронтам. Ударов, наносимых там, где их никто ранее не наносил. А стратегия неординарности, с которой победила Microsoft, вполне может сгодиться и для Google. Сегодня в эту компанию верят так же, как некогда верили в молодую Microsoft.

Вместе с тем есть и еще один довод в пользу нашего подзаголовка. Принимая во внимание тот факт, что очень многие топ-менеджеры Google — птенцы Биллового гнезда, то не пора ли вспомнить роковую историю Эдипа с убийством отца и занятием отчего трона? Хотя это, конечно, уже сущий фрейдизм.

ВЕРСИЯ 2: ВОЙНА БЕЗ ОСОБЫХ ПРИЧИН

Правильнее сказать, вообще не война, а грамотная пиар-кампания, соответствующая интересам всех ее субъектов и поддерживаемая как основными участниками «военных действий», так и сочувствующими какой-либо из сторон третьими компаниями. Краеугольным камнем подобной оценки происходящего является простой, но емкий тезис о том, что Microsoft и Google просто нечего делить. Дескать, Брин и Пейдж заняты продажами рекламных площадей и управлением сервисами доступа к рекламным ресурсам партнеров, а



VIRTUAL EARTH ОТ MICROSOFT. СОПЕРНИК GOOGLE EARTH. ЗЕЛЕНЫМИ КВАДРАТКАМИ ПОМЕЧЕНЫ АПТЕКИ, ГОРЧИЧНИКИ — САКАКИ.

ЕЛЕН ТРОЯНСКИЙ

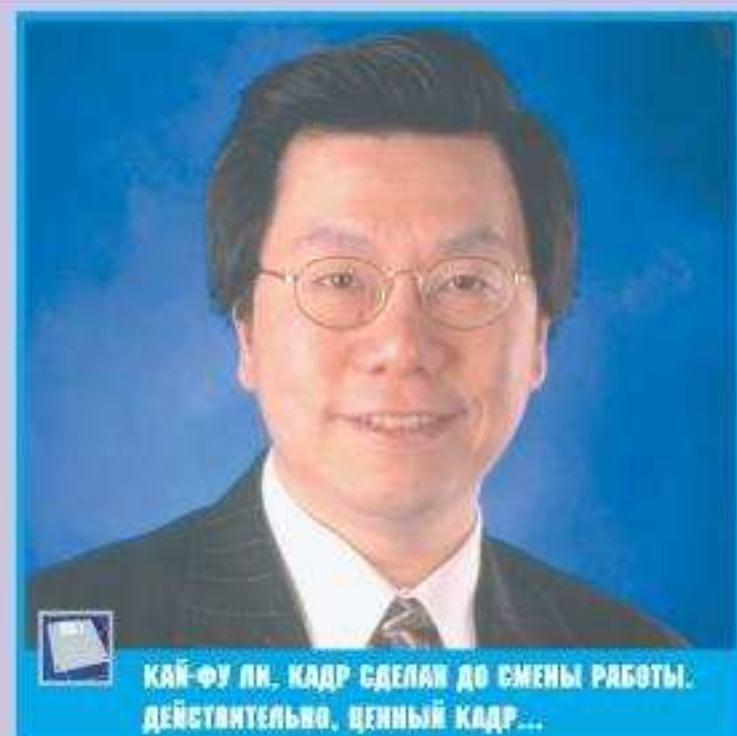
В одном из американских судов рассматривается дело об утечке мозгов из Microsoft. В прессе, освещающей процесс, постоянно присутствуют три имени собственных: Microsoft (истец), Google (ответчик) и Кай-Фу Ли (бывший член команды Билла Гейтса, а ныне топ-менеджер Google, выступающий в роли некоего Елены Троянского). Предыстория такова: относительно недавно хедхантерам Брина и Пейджа удалось переманить господина Ли у, очевидно, не столь щедрого на жалованье конкурента. Переманили со всеми потрохами, включая обязательство не работать над поисковыми технологиями в течение года после оставления службы в рядах Microsoft.

Расстроенные «неполноценностью» приобретения боссы поисковика пытаются доказать в суде незаконность включения вышеупомянутых условий в трудовые договоры и прочие соглашения. Microsoft отстаивает свое право требовать соответствующего поведения от Кай-Фу Ли. Фемида советуется и откладывает рассмотрение исков компаний на зиму, запрещая мистеру Ли использовать приобретенные в Microsoft навыки до вынесения решения по делу. Впрочем, совсем без дела Кай-Фу Ли сидеть не придется: в праве рекрутировать новые IT-кадры суд его не ограничил.

Думается, что, зная предысторию процесса, никто не станет обвинять гражданина Уильяма Гейтса в склонности к мелочному сутяжничеству. На сегодняшний день на Брина работают более сотни бывших специалистов Microsoft (поговаривают, что зарплаты в феде самого богатого человека пла-

основу бизнеса сэра Уильяма Гейтса составляет оптово-розничная торговля вариациями Windows (у Windows Vista их будет девять, считая две специальные редакции для европейских рынков), MS Office (вскоре мы сможем выбирать между **Office Server** и **Office Premium Edition**), **SQL Server** и пр. Не меньшее место в данной теории занимает вольный перевод басни про Моську и ее слона. Все дело в том, что только в прошлом году и только в свой основной бизнес Microsoft вложила \$8 млрд — больше, чем все IPO-инвестиции Google. Кроме того, чуть порывшись в финансах, мы обнаружим, что доходы Microsoft в текущем году уже составили более \$14,5 млрд, в то время как обороты (не доходы!) Google во втором финансовом квартале 2005 года (простите за несходство периодов и показателей, но наглядности это не мешает) достигли лишь \$1,38 млрд.

Основные прибыли Microsoft получает от работы с корпоративными клиентами, которых не так-то много среди пользователей Google (разработка корпоративных поисковых машин — search appliances — занимает далеко не первое место в бизнесе компании). Поэтому некоторое сужение слоя частных клиентов не может нанести существенного вреда редмондцам. При этом справедливости ради аналитики отмечают, что и у Microsoft абсолютное большинство пользователей составляют частные лица, поэтому в передаче «физиков» на откуп Google нет никакой целе-



КАЙ-ФУ ЛИ. КАДР СДЕЛАН ДО СМЕНЫ РАБОТЫ. ДЕЙСТВИТЕЛЬНО, ЦЕННЫЙ КАДР...

неты на четверть ниже, чем в Google), в том числе один из создателей **Windows NT**, лидер направления **.Net My Services** Марк Лавовски. Неумение удерживать ценных сотрудников, обладающих, помимо замечательных профессиональных навыков, знанием механизмов внутреннего устройства Microsoft, может дорого обойтись корпорации.

Не меньшую угрозу для Гейтса—Балмера представляет трудоустройство в Google таких динозавров MS-джихада, как Эрик Шмидт (усердно боролся с Microsoft во времена службы в **Novell** и **Sun Microsystems**), **Омид Кордестани** (шеф департамента продаж рекламы и экс-трудяшка **Netscape**), и ряда других топ-менеджеров, собаку (или что там предпочитают динозавры?) съевших на противостоянии редмондской корпорации и, возможно, накопивших силы для эффектного реванша.

сообразности (ага, выходит, что некоторая конкуренция интересов все-таки есть!).

Такая вот стройная теория, в которой, правда, нет места ни для GoogleOS, ни для вполне житейского понимания того, что качественное, но дорогое не всегда выигрывает у менее притязательного, но бесплатного.



А теперь давайте хотя бы на минутку оставим Microsoft и Google в покое. Этим корпорациям противостояние может принести убытки и утрату лидирующих позиций. Пользователи уже выиграли и продолжают выигрывать в этой реальной или мнимой войне. Мы получаем реальный выбор между бесплатными, но перенасыщенными рекламой сервисами Google и более функциональными, но стоящими серьезных денег программами Microsoft и ее коллег. В конкуренции рождается качество, и софтверные магнаты не могут более полагаться на присказки а-ля «пипл схавает!».



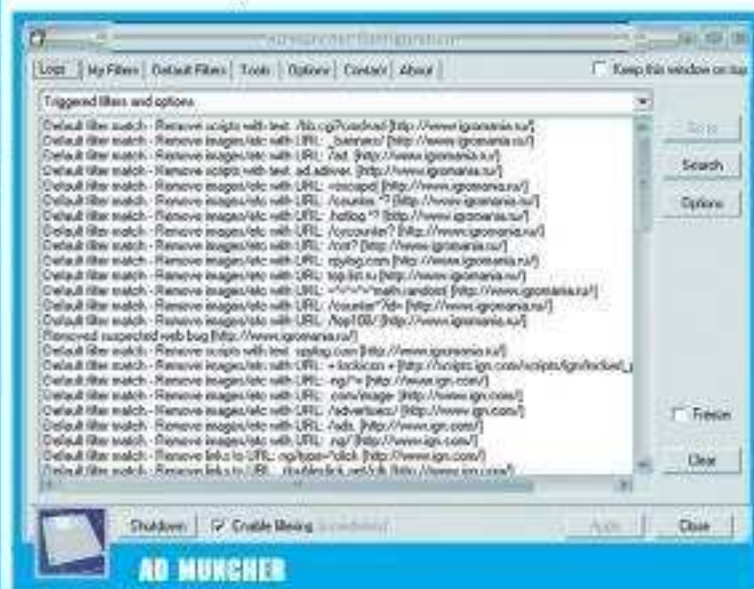
БГ И ЕГО КОМАНДА. КОМУ-ТО ИЗ ЭТИХ РЕБЯТ GOOGLE, НАВЕРНОЕ, УЖЕ СДЕЛАЛА ПРЕДЛОЖЕНИЕ...

ОТСЕКАЯ ЛИШНЕЕ ОБЗОР ПРОГРАММ ДЛЯ БОРЬБЫ С ИНТЕРНЕТ-РЕКЛАМОЙ

В одном из предыдущих номеров «Игромании» мы подробно разжевывали проблему спама — бесполезных рекламных сообщений, которые в огромных количествах сыплются на наши электронные почтовые ящики. Однако интернет для основной массы людей — это не одна только почта. Большую часть времени, проводимого в Сети, мы путешествуем по разного рода сайтам. Стоит ли говорить о том, что на любом более или менее популярном ресурсе можно встретить такое количество рекламных баннеров и всплывающих окон, что невольно начинает рябить в глазах, а драгоценный трафик утекает буквально в никуда? Мало того, на незащищенный компьютер непрерывным потоком сливаются вредоносные модули, которые могут затормозить работу системы и повесить баннеры даже там, где их быть не должно. Самые нечистоплотные из них могут просто-напросто взломать браузер, превратив интернет-серфинг из удовольствия в настоящее мучение. А то и вовсе сделать его невозможным. Пугающая перспектива, не правда ли? Значит, самое время уделить немного внимания защите нашего железного друга от происков назойливой рекламы.

ЧИСТОТА — ЗАЛОГ ЗДОРОВЬЯ (ДУШЕВНОГО)

Прежде всего раз и навсегда избавимся от баннеров и всплывающих окон, оградив себя таким образом от «безопасной» рекламы, шпионов и вирусов (частенько за безобидной кнопкой «Закреть» во всплывающем окне прячется столько гадости, что мало не покажется).



Одна из самых старых и хорошо зарекомендовавших себя программ подобного рода называется **Ad Muncher**. Работает она с браузерами **Internet Explorer**, **Opera** и **Mozilla Firefox** (в последнем случае нужно вручную установить небольшой плагин, делается это прямо из окна программы). Настраивать ничего не придется: стоит только запустить утилиту, как пестревшие рекламной странички предстанут перед вами в девственно чистом виде. О том, что раньше они были заполнены баннерами, напоминают лишь надписи «[munched]».

Для любителей кастомизации предусмотрено огромное количество опций: создание собственных фильтров, контроль над всеми элементами загружаемой страницы (можно наложить вето на воспроизведение музыки и звуков, замену внешнего вида полос прокрутки, запрещать сайтам записывать себя в «Избранное» без вашего ведома и многое другое) и всплывающих окон (блокируются даже те окна, которые используют java-скрипты).

Из дополнительных сервисов — удаление временных файлов браузера, cookies, а также логов посещенных страниц. Делать это можно вручную (путем нажатия соответствующей кнопки) и автоматически (при каждом открытии и закрытии программы). Кроме того, **Ad Muncher** ведет статистику «проглоченной» рекламы и сохраненного таким образом трафика.



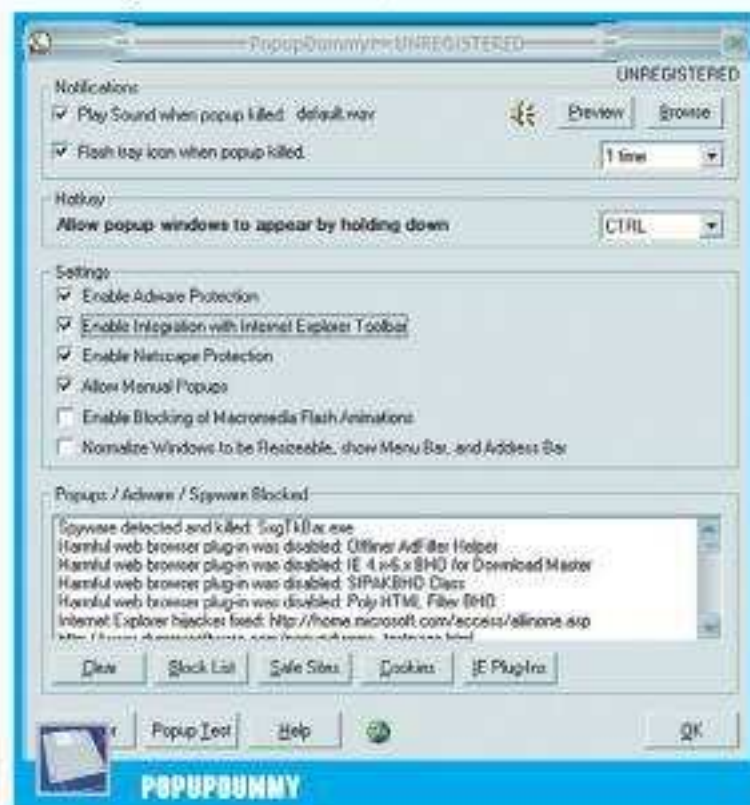
Другая антирекламная программа, на которую стоит обратить внимание, называется **AdsCleaner**. Она обладает несколько большими возможностями, чем **Ad Muncher**, но хуже справляется со своими прямыми обязанностями. Баннеры утилита распознает и удаляет с такой же эффективностью, но на их месте оставляет неприглядные цветные прямоугольники размером со стертое изображение. Практическая польза этого решения налицо (экономится трафик), а вот эстетическая — весьма сомнительна. Всплывающие окна **AdsCleaner** иногда пропускает, правда, в пустом виде, без рекламы. Приходится закрывать их вручную.

Зато **AdsCleaner** может сделать серфинг комфортнее другими способами. Во-первых, утилита запоминает все посещенные ранее страницы и их адреса. Если в ходе работы встречается ссылка, ведущая на такие сайты, на экране тут же возникает уменьшенное изображение с их содержанием, вашими комментариями (если они есть) и датой последнего просмотра. Во-вторых, с ее помощью можно управлять открытыми окнами **Internet Explorer**: быстро переключаться между ними или закрыть все сразу одним щелчком мыши. В-третьих, возможно объединение сайтов по группам, чтобы потом их можно было быстрее открыть. И в-четвертых, **AdsCleaner** поддерживает создание псевдонимов для любимых ресурсов. Например, вместо того чтобы каждый раз вводить в строку браузера **www.igromania.ru** или лезть в «Избранное», достаточно будет напечатать указанное вами кодовое слово, например «Игромания».

Самыми злостными распространителями рекламы являются многие P2P-клиенты вроде **Kazaa Media Desktop** или **iMesh**. На таких тоже есть управа — **P2P Doctor** излечит эти про-



граммы от всех вредных привычек. Сами же пациенты не заметят никакого вмешательства и останутся полностью работоспособными.



Тем, кого не раздражает реклама непосредственно на сайтах, но жутко мешают всплывающие окна, можно порекомендовать узкоспециализированные утилиты вроде **Popup Dummy!** Лучшее этой программы с убийством поп-апов не справляется, наверное, больше никто. Судите сами: **Popup Dummy!** не только обнаруживает и пресекает любую попытку открыть без разрешения дополнительное окно **Internet Explorer**, но и отключает демонстрацию нового вида флэш-рекламы (появляется прямо поверх страницы и обладает потрясающими раздражающими свойствами), защищает браузер от вмешательства извне, от вредных компонентов **ActiveX** и плагинов. Если программа заблокировала нужное вам окошко (такое бывает, хоть и редко), эту проблему можно тут же решить либо нажатием специальной клавиши прямо во время работы, либо занесением адреса сайта в белый список.

Гораздо проще обстоят дела с **Popup Blocker**. Она работает с большинством поп-

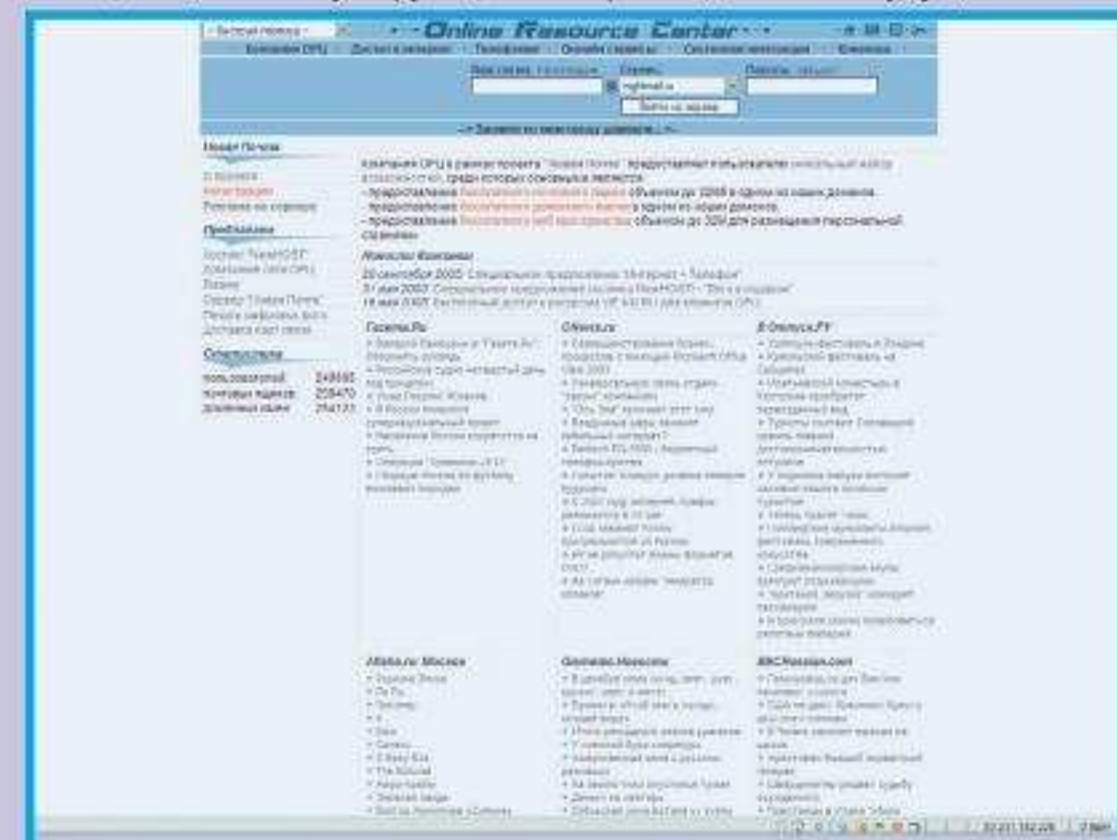
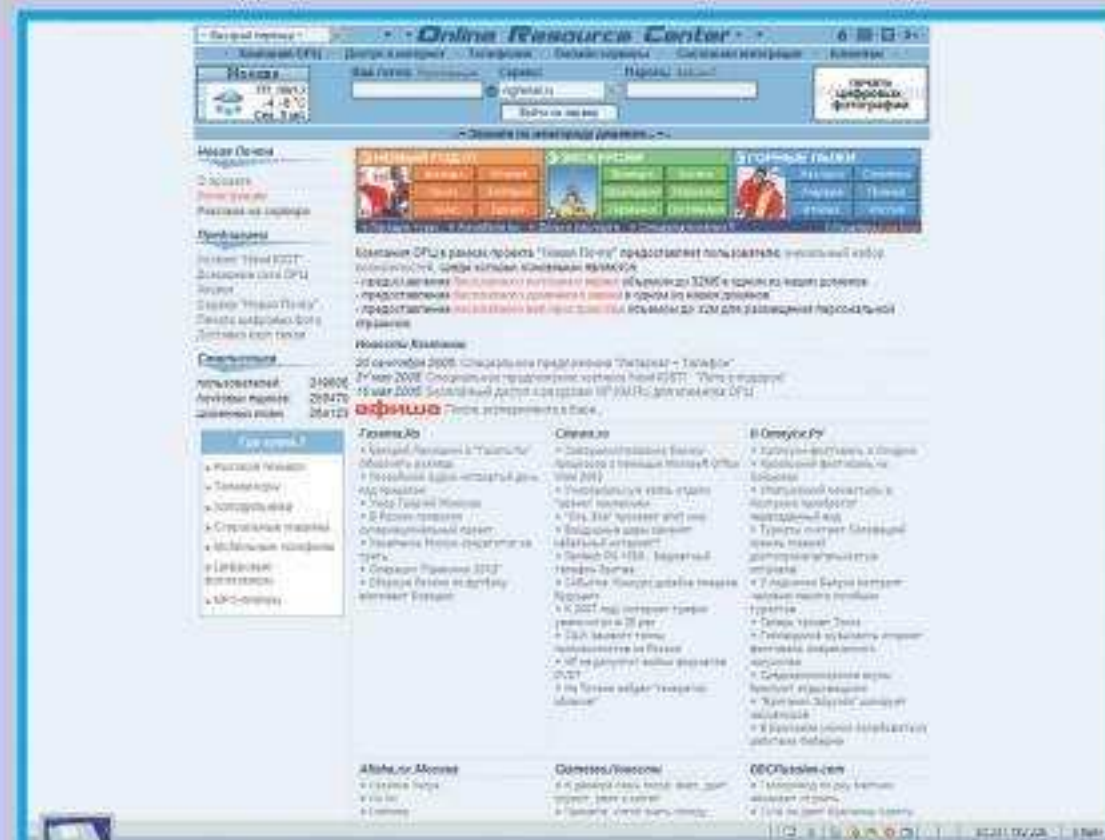


апов, но некоторые все же пропускает. Тем не менее и здесь есть свои интересные возможности. Например, ограничение максимального количества открытых окон **Internet Explorer**. Это несколько неудобно, зато защита получается стопроцентная. Также можно отключить показ видео на страницах, звуки, java-апплеты, анимированные рисунки, флэш-объекты. Интересная особенность — любой сайт можно посетить без занесения его адреса в историю браузера.

ЖЕРТВОВАТЬ КРАСОТОЙ НЕ ОБЯЗАТЕЛЬНО

Многие из вас наверняка слышали о пакете **Norton Internet Security**, в который входит не только антивирус и файервол дядюшки Нортон, но и несколько дополнительных утилит. Среди них к теме сегодняшней статьи относится **Ad Blocking**, которая справляется с блокировкой рекламы и всплывающих окон ничуть не хуже (а в некоторых случаях даже лучше) специализированных программ. К преимуществам следует отнести прежде всего то, что рекламные баннеры с сайтов исчезают бесследно, без всякого намека на то, что они когда-то там были.

Иначе говоря, через несколько дней использования **Ad Blocking** можно просто забыть про их существование, равно как и про всплывающие окна. Форматирование страниц не страдает вообще — выглядят они именно так, как их задумывал дизайнер. В случае если утилита вдруг пропустит какой-то нестандартный баннер, его можно добавить в черный список, и больше вы его не увидите. Удобно — слов нет. Есть и минусы: флэш-рекламу (а ее сейчас все больше и больше) утилита не блокирует вообще. Однако такую функцию наверняка добавят в будущем.



ОДНА И ТА ЖЕ СТРАНИЦА ДО ИСПОЛЬЗОВАНИЯ AD BLOCKING И ПОСЛЕ.

МЫ ВЫБИРАЕМ БЕЗОПАСНЫЙ
СЕ... СЕРФИНГ!

Расправившись с рекламой безобидной, перейдем к защите от рекламы опасной. Фактически, она мало чем отличается от вирусов, только цель у нее другая: любыми способами (ключевое слово — «любыми») заставить пользователя что-то приобрести или воспользоваться какой-то услугой.

Самый популярный способ — **browser hijack**. Это, говоря по-простому, изменение настроек браузера или установка плагинов для него с целью максимально распылить свой товар. Таким атакам подвержены все современные браузеры: Internet Explorer, Netscape, Opera и другие.

Что можно с ними сделать? Прежде всего — изменить стартовую страничку на адрес какого-нибудь интернет-магазина (например). Довольно просто можно добиться того, чтобы при вводе популярного адреса (допустим, **www.google.com**) браузер отправлялся не на указанный ресурс, а в заданном вирусом направлении, то есть на все те же рекламируемые и бесполезные для большинства нормальных людей сайты. Не исключено появление множества всплывающих окон при посещении любой страницы, а в особо запущенных ситуациях — полная неработоспособность браузера.

Ну, и еще одна насущная беда — **Browser Helper Objects**, плагины для Internet Explorer, которые, вообще-то, должны использоваться исключительно в благих целях. На практике же все совсем не так радужно: мало того, что созданные нечистоплотными рекламистами плагины встраивают в браузер всякие бесполезные панельки и демонстрируют огромное количество рекламы, так еще и написаны они обычно криво, по принципу «лишь бы работало». То бишь сильно тормозят.

Это была теория, теперь переходим к практике, а именно — к программе **Browser Hijack**



Retaliator. Эта бесплатная утилита защитит все популярные браузеры от атак, описанных выше, а также поможет восстановить исходные настройки, если они были подвержены такому вот вредоносному воздействию. Помимо того, программа показывает все установленные **Browser Helper Objects** (ненужные можно будет удалить) и позволяет редактировать/восстанавливать файл **hosts**, изменение которого приводит к перенаправлению на рекламируемые ресурсы при вводе указанного адреса.

Также можно очистить историю и временные файлы интернета, отредактировать список автоматически запускаемых при запуске системы программ, получить доступ к файлам **system.ini**, **win.ini** или сервисам Windows — все из окна одной программы.

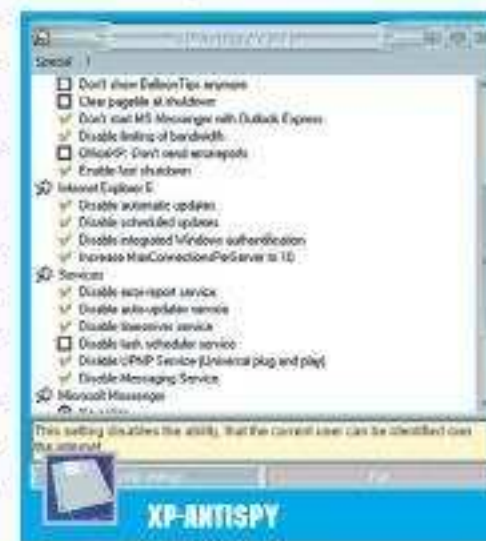
Немного другое предназначение у **Safe Surfer** — утилиты, позволяющей создать для разных пользователей одного и того же компьютера разные правила. Например, можно запретить/разрешить показ определенных страниц (для фильтрации используются либо ключевые слова, либо точные адреса) или ограничить время работы указанного пользователя в Сети (против младших братиков и сестреноч работает на ура). Настройки защищаются паролем, действия каждого



пользователя подробно фиксируются в логах.

Дополнительные фишки вполне стандартны, но от этого не менее полезны: блокировка всплывающих окон, очистка кэша браузера, истории и «кукисов».

Что ж, теперь, после установки соответствующих программ, защитное поле против раздражающей рекламы включено и функционирует нормально. Все орудия настроены на уничтожение любого куса программного кода, который покушается на систему навигации нашего компьютера. Хотя нет, стоит еще установить дополнительную защиту на особо уязвимые узлы системы. Для этого нам понадобится **xp-AntiSpy**, которая залатает основные дыры Windows. Вот теперь действительно все. Приятного (и безопасного) вам серфинга!



СОФТВЕРНЫЙ НАБОР

ГВОЗДЬ НОМЕРА

QUINTURA SEARCH 1.0
Разработчик: Quintura Inc.
Язык: русский
Тип распространения: бесплатно
Сайт: www.quintura.com

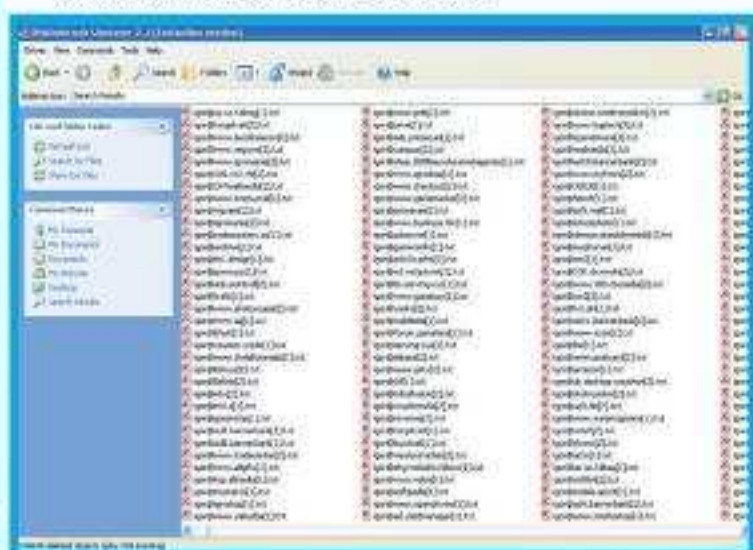


В высшей степени необычная программа. **Quintura Search** представляет собой надстройку для традиционных поисковых систем (Google, «Яндекс» и «Рамблер»). Утилита позволяет выбирать лучшие результаты среди найденного поисковой системой, причем выбор этот осуществляется... путем манипулирования контекстом на визуальной карте. Добавляя нужные слова с визуальной карты в запрос, исключая ненужные и заодно удаляя нежелательные результаты, пользователь может уточнять свой запрос. **Quintura** сообщает об этом поисковой системе в понятном ей формате, а затем возвращает найденные ресурсы в формате, понятном для пользователя. На первых порах это непривычно, но когда приносите, работать становится очень удобно.

Рейтинг: **9**

СВЕЖАТИНА!

DISKINTERNALS UNERASER 2.3
Разработчик: DiskInternals Research
Язык: английский, русский
Тип распространения: условно-бесплатно
Цена: \$39,95
Способ оплаты: кредитная карта, банковский или почтовый перевод
Сайт: www.diskinternals.com/ru



Случайно удалили нужные файлы (или потеряли из-за краха системы)? Не расстраивайтесь, это еще не повод рвать на себе волосы от отчаяния — как раз на такой случай существует программа **DiskInternal Uneraser**. Просканировав указанный диск, она выведет список файлов, стертых в течение последних нескольких месяцев, и тут же поможет их восстановить. Для тех, кто плохо знает всю эту кухню, поясним: удаленные данные остаются на жестком диске, и даже после очистки корзины они могут прожить на «нелегальном» по-

ложении еще очень и очень долго (пока вы не запишете поверх них другую информацию и/или на диске останется мало места). Если же утилита ничего не найдет... что же, тогда можете рвать на себе волосы.

Рейтинг: **8**

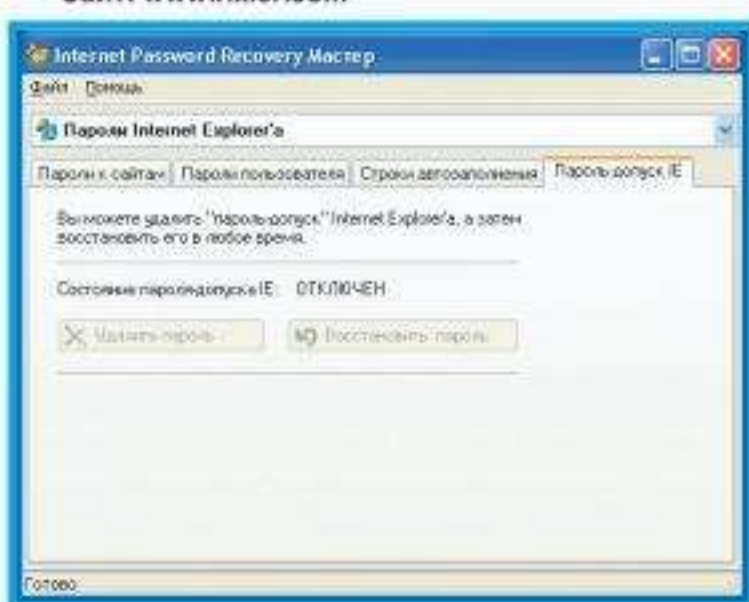
FLOCK DEVELOPER PREVIEW 0.4.10
Разработчик: Flock Inc.
Язык: английский
Тип распространения: бесплатно
Сайт: www.flock.com/developer



В нынешней подборке «Свежатины» сразу два браузера, и оба заслуживают самого пристального внимания. Про **Mozilla Firefox** все уже давно знают, а вот **Flock Developer Preview** — фигура новая и еще мало кому известная. Браузер сделан на базе все того же «Файерфокса» и по большинству параметров ничем от него не отличается. Но есть у него и свои особенности (в их числе — встроенный блоггинг и RSS), самая главная из которых — сумасшедшая скорость загрузки веб-страниц. Такого шустрого браузера мы, признаюсь, не видели никогда. Что же будет в финальной версии?..

Рейтинг: **9**

INTERNET PASSWORD RECOVERY MASTER 1.3
Разработчик: Pixler Software
Язык: русский
Тип распространения: бесплатно
Сайт: www.rixler.com



Internet Password Recovery Master 1.3 хранит в себе все пароли, логины, адреса, запросы в поисковых системах и т.п., которые вы когда-либо вводили в Outlook и Internet Explorer. Специально вбивать их в базу программы не нужно — при первом запуске она сама заглянет в cookies, хистори и другие места, где может быть такая информация. Чтобы эти данные не получили посторонние, доступ к утилите можно ограничить паролем.

Рейтинг: **7**

MAGICTWEAK 3.10
Разработчик: Efreesty Software
Язык: английский
Тип распространения: условно-бесплатно
Цена: \$69,95
Способ оплаты: кредитная карта
Сайт: www.magic2weak.com/magictw.htm

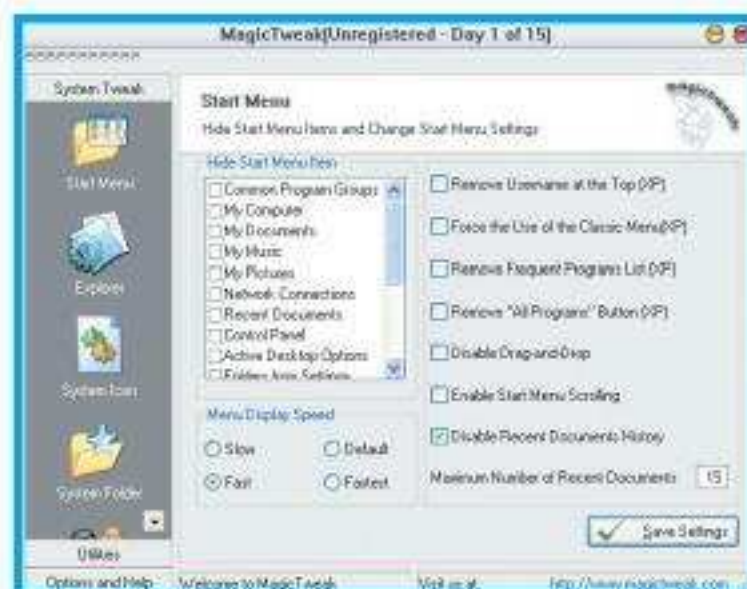
Ничем, на первый взгляд, не примечательный твикер, в котором, однако, запрятано столько возможностей, что, как говорится,

О РАЗДЕЛЕ



«Софтверный набор» — раздел на нашем CD/DVD, где публикуются разного рода программы. В журнале они снабжены укороченными, а на CD/DVD — развернутыми описаниями и иллюстрациями. В состав «Софтверного набора» входят рубрики «Гвоздь номера» (лучшая программа во всей подборке, она всегда бесплатна), «Свежатины!» (тоже в основном бесплатные утилиты) и «Игроманский стандарт» — самые важные программы, которые мы выкладываем постоянно (или с некой периодичностью), а также их обновления. В него входят: **Ad-Aware 1.06**, **Adobe Reader 7.05** (в комплекте с **Adobe Reader SpeedUp 1.32**), **DirectX 9.0c**, **DivX 6.0**, **DOSBox 0.63**, **Download Master**, **Fraps 2.7.2**, **Kaspersky Antivirus Personal 5.0**, **Kaspersky Anti-Hacker 1.8**, **ICQ (Lite 5.03 и Pro 2003b)**, **K-Lite Mega Codec Pack 1.45**, **Light Alloy 3.4**, **Macromedia Flash Player 8.0**, **Microsoft .NET Framework 2.0**, **Process Explorer 9.25**, **QuickTime 7.0.3**, **RAD Video Tools**, **Spybot — Search & Destroy 1.4**, **System Mechanic Professional 6.0**, **Total Commander 6.53**, **VobSub 2.23**, **Winamp 5.12** и **WinRAR 3.51**.

«Софтверный набор» также включает в себя все программы, которые упоминаются нами в обзорах софта на соседних страницах. Если вам есть что нам предложить или посоветовать для размещения на CD/DVD, пишите на **SOFT@IGROMANIA.RU!**

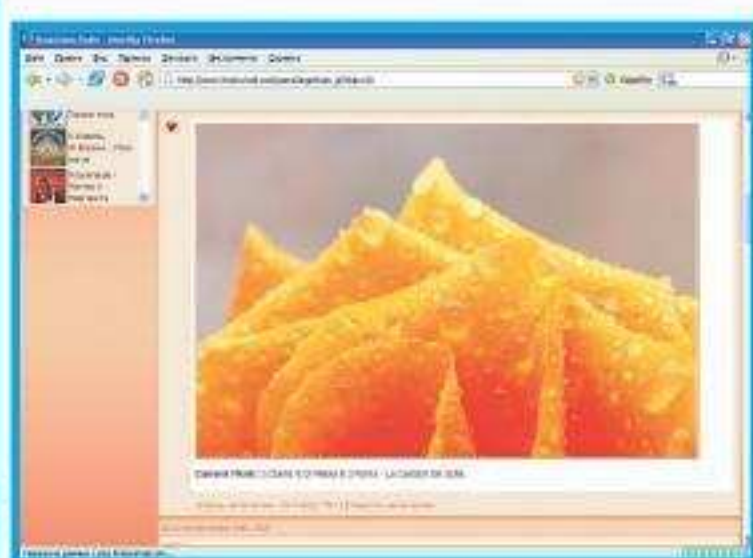


дай бог каждому. С помощью **MagicTweak** можно настраивать меню «Пуск» (скрывать отдельные пункты, запрещать перетаскивание ярлыков, регулировать скорость появления вкладок etc), контекстное меню, «Проводник», список автозагрузки, параметры локальной сети, «прятать» жесткие диски, папки, файлы и ярлыки, менять внешний вид иконок, удалять софт (в отличие от меню «Установка и удаление программ» из «Панели управления» их список выстраивается мгновенно), перекрывать доступ к отдельным приложениям, вычищать временные файлы, делать резервные копии системных файлов... Вы еще не утомились? А ведь мы не перечислили и десятой части возможностей **MagicTweak**...

Рейтинг: **8**

MOZILLA FIREFOX 1.5
Разработчик: The Mozilla.ru Team
Язык: английский, русский
Тип распространения: бесплатно
Сайт: www.mozilla.ru

Самый вменяемый альтернативный браузер дорос до версии 1.5. Ощутимых изменений по сравнению с предыдущей версией не появилось, преимущества все те же: возможность просмотра сайтов во вкладках, блокирование всплывающих окон, автоматическое обновление. Недостатки, увы, тоже переключались в полном составе: грузится браузер по-

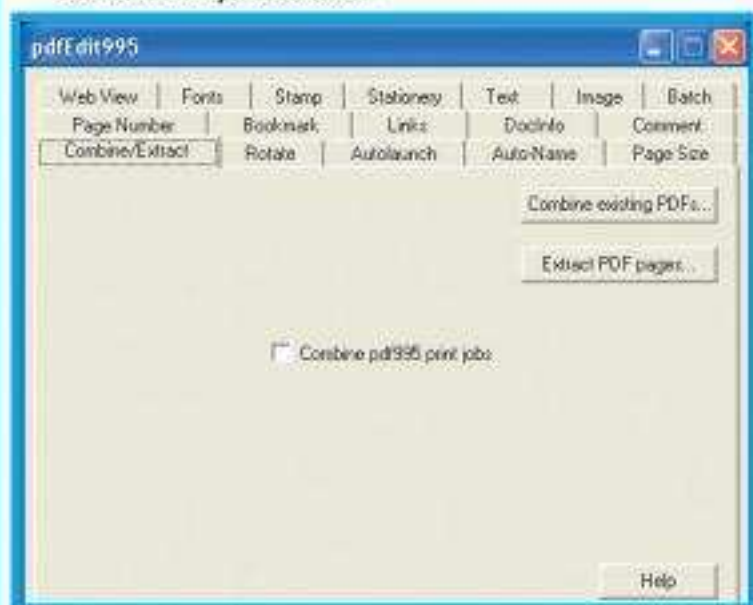


рой медленнее, чем Internet Explorer, а «быстрая и удобная загрузка файлов» раздражает не меньше прежнего (подключить внешний менеджер загрузок теоретически можно, но именно что теоретически).

Рейтинг: **8**

PDF995 SUITE

Разработчик: pdf995
Язык: английский
Тип распространения: условно-бесплатно
Цена: \$19,95
Способ оплаты: кредитная карта
Сайт: www.pdf995.com



Целый набор программ для работы с документами в формате PDF. pdf995 Printer Driver 7.55s предназначен для создания PDF, pdfEdit995 — для их редактирования, Free Converter 1.1 — для конвертирования файлов в формат PDF (и обратно) и Signature995 — для создания цифровых подписей. Программа хоть и условно-бесплатная, но работает бессрочно, однако взамен изрядно надоедает тем, что при каждой загрузке открывает сайт разработчика и целую кучу всплывающих окон.

Рейтинг: **8**

PHOTO FRAMES 1.24

Разработчик: AMS Soft
Язык: английский, русский
Тип распространения: условно-бесплатно
Цена: 195 рублей
Способ оплаты: кредитная карта
Сайт: <http://ams-soft.com/frames>



Зачем нужны графические редакторы от сторонних производителей, если есть Photoshop? Ответ на этот вопрос дает сам Photoshop: чтобы освоить эту программу даже на минимальном уровне, рядовому пользователю придется потратить примерно пару миллионов лет. То ли дело Photo

Frames: запустил утилиту, и все сразу понятно: вот тут у нас накладываются эффекты (их не больше десятка), тут можно откорректировать цветовой баланс, а вот тут — обрезать изображение рамочкой. Настроек немного, но простому смертному, который не собирается заниматься дизайном или профессиональной фотографией, больше и не надо.

Рейтинг: **8**

RINGTONES MEDIA STUDIO 1.04

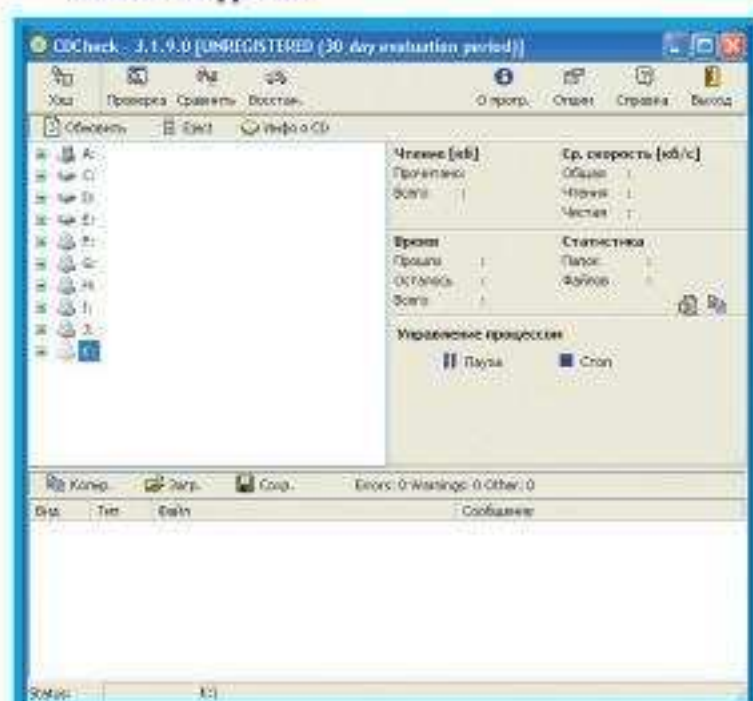
Разработчик: BVRP Software 2005
Язык: английский
Тип распространения: условно-бесплатно
Цена: 24,9 евро
Способ оплаты: кредитная карта
Сайт: www.bvrp.com/eng/products/RingtonesMediaStudio



Зачем покупать рингтоны, обои и видеоролики для мобильных у контент-провайдеров, если их можно сделать самому? Благо при наличии Ringtones Media Studio это дело пяти минут. Готовый файл можно тут же залить на телефон и послушать/посмотреть результат.

Рейтинг: **8**

ТАКЖЕ НА ДИСКЕ



CDCCheck 3.1.9.0. Если привод отказывается читать поврежденный диск, на помощь придет CDCCheck. Она умеет читать диски побайтным способом, поэтому даже в самых безнадежных случаях информацию удастся спасти.

Exe Guarder 1.8. Программа шифрует и запароливает exe-файлы, чтобы их не могли открыть посторонние люди.

HijackThis 1.99.1. Утилита для удаления шпионских модулей и тому подобной мерзости, которая всегда в изобилии водится на компьютерах, хоть раз подключающихся к интернету.

FontLab Studio 5. Полный инструментальный для создания собственных шрифтов. Интерфейсом напоминает Photoshop.

ForceDelete 0.2b. Случалось такое, что система наотрез отказывалась удалить какой-то файл? Если случилось, то вам не надо объяснять, насколько сильно это раздражает. С появлением ForceDelete повод для раздражения

исчезнет раз и навсегда: данная программа способна удалить любой файл, не обращая внимания на его мольбы и оправдания. Для пущего удобства пункт ForceDelete можно добавить в контекстное меню.



Icon Finder 1.0. Извлекает иконки из exe- и dll-файлов.

MP3Book. Миниатюрная программка для записи книг в MP3-формате.

PHP Expert Editor 3.3. Весьма недурственный PHP-редактор.



PolyFinder 1.1.2.112. Нужна мелодия для мобильного, а обшаривать десятки сайтов с полифонией неохота? В таком случае стоит воспользоваться программой PolyFinder — она ищет мелодии одновременно на нескольких сайтах (www.polifonia.ru, www.allmelody.ru, www.midi.ru, www.polytones.ru и других). Добавлять в этот список свои сайты, к сожалению, нельзя.

Quak4 1.0.1b. Quake 4 использует уже не новый движок DOOM 3, но систему требует нешуточную. При максимальных настройках графики игра малость призадумывается даже на GeForce 7800 GTX. Quak4 нужна как раз для того, чтобы устранить эти тормоза. Работает программа только с видеокартами серий GeForce 7800 и GeForce 6800.

Start Editor 2. Программа-прикол вроде тех, что мы выкладывали в первоапрельском номере в прошлом году. Start Editor может скрывать меню «Пуск» (вместо этого демонстрируется панель с надписью «Windows XP. For lammers ONLY»), пускать под все это дело музыку и запускаться в определенное время. Выключается утилита очень просто (через менеджер задач), так что вряд ли вы ею кого-нибудь разозлите.

К СТАТЬЕ «ОТСЕКАЯ ЛИШНЕЕ»

На диске этого номера вы найдете полный набор антирекламных программ, описанных в статье «Отсекая лишнее». Это: Ad Muncher, AdsCleaner, P2P Doctor, PopupDummy!, Popup Blocker, Browser Hijack Retaliator, Safe Surfer и xp-AntiSpy.

МУЗЫКА NFS: MOST WANTED



ОЛЕГ УСПЕНСКИЙ

Поиграв в ту или иную игру, подавляющее большинство геймеров задумываются: а как выудить из недр движка тот или иной ресурс? Кому-то нужны текстуры, кто-то зарится на трехмерные модели персонажей или техники, некоторых хлебом не корми, дай только переписать игровые тексты... Но наибольшей популярностью среди геймеров пользуется, разумеется, музыка из компьютерных игр.

Сложно найти игроманьяка, который бы не хотел наживить набор любимых аудиотреков в WinAMP и слушать их отдельно от игры, например, во время работы или выполнения школьных домашних заданий. Только за первые две недели с момента выхода в свободную продажу очередного гоночного шедевра от Electronic Arts — Need for Speed: Most Wanted — к нам пришло несколько сотен писем с просьбой рассказать, как выдрать из игры музыку. Рассказываем...

МУЗЫКАЛЬНОЕ ИГРОКОПАНИЕ

Удостоверьтесь, что у вас есть около гигабайта свободного места на винчестере: все те операции, которые мы будем проводить далее, очень требовательны к дисковому пространству. Весь саундтрек и фоновая музыка хранятся в файле **MW_Music.mus**, который лежит в Директория игры **Sound\Pfdata**. Копируем его в какую-нибудь рабочую папку и туда же распаковываем архив с прикладными программами (они лежат на нашем диске). Хитрые разработчики решили скрыть ресурсы от разных распаковщиков и добавили в начало файла 256 байт мусора. Его-то мы и ликвидируем, запустив программу из архива с красноречивым названием **Kill1st256bytes.exe**.

Скорость работы программы зависит от процессора вашего компьютера и состояния дисковой подсистемы. Обычно она длится 7—10 минут. По окончании работы программы будет создан файл **MW_Music.tmp** с вырезанными начальными 256 байтами. Сам файл **MW_MUSIC.mus** можно удалить, боль-

ше он нам не понадобится. Теперь натравливаем на очищенный от мусора файл универсальную программу — распаковщик для последних игр электронщиков — **eaconv.exe** от VAG, которая и вытянет музыку. Программа консольная: если не хотите долго разбираться с параметрами командной строки, просто запустите файл **extract_music.bat** и ждите. В результате мы получаем около трех тысяч wav-файлов с музыкой из игры.

Почему так много? Дело в том, что в «Музыка NFS: Most Wanted» разработчики снова решили вернуться к концепции динамической музыки, то есть музыкальный фон меняется в зависимости от того, что происходит на экране. Уже сейчас можно прослушать все треки, загрузив их в WinAMP. Вот только удовольствие от такого прослушивания получить не так просто: при переходе от одного трека к другому происходит задержка, которая здорово раздражает. Необходимо склеить фрагменты. Можно, конечно, воспользоваться каким-либо сторонним софтом, но только представьте себе, сколько придется потратить времени, чтобы из всей этой кучи «обрезков» воссоздать полноценные композиции: ведь они никак не пронумерованы, и где начало, а где конец какой композиции, заранее неизвестно. Поэтому мы воспользуемся третьей программой из расположенного на наших дисках набора — **NFS_MW_WAV_joiner**.

Запустите утилиту, дождитесь окончания ее работы (несколько минут) — все треки будут аккуратно склеены в полноценные мелодии, которые можно конвертировать в MP3-формат с нужным вам битрейтом или записать диск и подарить другу.

ПО МЕЛОЧИ

При конвертировании в MP3 нужно делать ресэмплинг, то есть повышать частоту дискретизации, так как в игре она составляет 36 kHz, а нам надо 44.1. Для примера приведу параметры для кодека LAME (входит в состав практически всех кодек-паков):

```
lame.exe -h —resample 44.1 -b 320 -m stereo 01.wav 01.mp3
```

Также хотелось бы отметить то, что в игре через меню проигрывается только 26 треков, а при распаковке получается 27. Видимо, безымянный трек был по каким-то причинам не включен в игру, но остался зашитым в ядро игры.

И в завершение нашего сегодняшнего разговора приводим полный перечень названий игровых музыкальных композиций. Можете переименовать соответствующим образом итоговые MP3-файлы.

1. Hush «Fired Up»
2. The Perceptionists «Let's move»
3. DJ Spooky and Dave Lombardo (feat. Chuck D) «B-Side Wins Again»
4. Bullet for my Valentine «Hand in Blood»
5. Lupe Fiasco «Tilted»
6. The Prodigy «You'll be Under My Wheels»
7. Celldweller «One Good Reason»
8. Rock «I am Rock»
9. Avenged Sevenfold «Blind in Chains»
10. Тот самый безымянный трек
11. Disturbed «Decadence»
12. Hyper «We Control»
13. Static-X «Skinnyman»
14. Suni Clay «In a Hood Near You»
15. T.I. presents The P\$C «Da Ya Thang»
16. Celldweller feat. Styles of Beyond «Shapeshifter»
17. Styles of Beyond «Nine Thou (Superstars remix)»
18. Juvenile «Sets Go Up»
19. Mastodon «Blood and Thunder»
20. Jamiroquai «Feels Just Like It Should (Timo Maas remix)»
21. The Roots and BT «Tao of the Machine (Scott Humphrey's remix)»
22. Iis «Feed the Addiction»
23. Diesel Boy + Kaos «Barrier Break»
24. Evol Intent, Mayhem & Thinktank «Broken Sword»
25. Stratus «You must follow (Evol Intent VIP)»
26. Paul Linford and Chris Vrenna «Most Wanted Mash Up»
27. Paul Linford and Chris Vrenna «The Mann»



НЕ СИКВЕЛ.

НЕ ПО ФИЛЬМУ.

НЕ ПОД РОЖДЕСТВО.

УСТАНОВКА 3D-МОДЕЛЕЙ

ДЛЯ

BATTLEFIELD

ВЛАДИМИР БОЛВИН

Чтобы увидеть свои модели в игре, нужно их изготовить, а затем подключить. На словах процесс выглядит несложно. Однако редкая игра позволяет так запросто включать в себя посторонние предметы. Как правило, на пути модделов лежит множество подводных камней. Сегодня мы с вами будем устанавливать собственноручно изготовленные модели в **Battlefield 2**, что позволит вам создавать свои собственные полноценные карты для этой игры — если вы, конечно, внимательно изучали статьи цикла «Создание уровней для Battlefield 2», опубликованные в прошлом и позапрошлом выпусках «Мании».

3D MAX И ЕГО МЛАДШИЙ БРАТ

В комплект инструментария для редактирования Battlefield 2 (далее BF2) входят утилиты к графическому пакету **Maya**. Слов нет — хороший графический редактор. Однако огромная армия поклонников **3D Max** осталась не у дел (не переучиваться же ради такого случая). На какое-то время появились инструменты и для него, однако вскоре исчезли. По слухам, выкладывать их в Сеть запретила EA (говорят, это связано с крупными недоработками, обнаруженными геймерами в процессе работы). Тем не менее использовать **3D Max** для работы с BF2 можно. Только не напрямую, а через посредника — его младшего брата **Gmax**!

Нам потребуются для работы:

1. Gmax версии 1.2.
2. Пакет инструментов к BF2 для Gmax, **Battlefield2 Game Tools game pack**.

Gmax — это бесплатная версия 3D Max, предназначенная специально для начинающих игровых разработчиков и шаловливых геймеров (обе утилиты забирайте с нашего DVD). Особенностью установки является необходимость регистрации на сайте распространителя. На это потребуется всего несколько минут и доступ к интернету. Только после установки Gmax можно запускать уста-

новочный файл инструментов для BF2. Программа инсталляции поместит на рабочий стол иконку запуска **BF2 Gmax Gamepack**. Всегда, когда собираетесь работать с моделями для BF2, запускайте Gmax через нее!

На подготовительном этапе делаем в 3D Max модель несложной конфигурации (из стандартных примитивов). Она нужна нам только для того, чтобы освоить процесс установки. Кроме этого создайте 3 копии модели (используя инструмент **Clone** с установкой **Copy**) и ни в коем случае не меняйте их положения в пространстве. Если название оригинала зависит только от вашей фантазии (у меня **My_brusok**), то эти копии должны называться совершенно определенно — **Col0**, **Col1**, **Col2**. Зачем они нужны, станет понятно чуть позже. А сейчас конвертируем все каркасы в **Editable Poly** и сохраняем сцену в формате **.3DS**.

ОБРАБОТКА В GMAX

Запускаем **Gmax** и открываем файл из состава **Gamepack** — **gmax\gamepacks\Battlefield2\scenes\bf2GmaxExamples\rawData\Objects\examples\statics\box01**. На сцене появится серая невзрачная коробка-**box**. Она не так проста, как кажется на первый взгляд. Ее хитроумное устройство можно увидеть, открыв полный список загруженных объектов (нажав на пиктограмму **Select by Name**). Простой примитив состоит из множества компонентов: **lod0**, **geom0_NoLightmap**, **root_staticmesh_box01**, **Box01_Anchor**, **Box01**. Причем форму объекта определяет только последний из них, а все остальные относятся к служебным объектам двух типов **Point Helper** и **Dummy**. Это объекты-пустышки. Они представляют собой простой куб с опорной точкой в центре фигуры. 3D Max их использует как составной элемент иерархической цепочки для установки связей между отдельными составляющими.

Загружаем в Gmax файл с нашей моделью. Для этого воспользуемся пунктом основного меню **File/Import**. В диалоговом окне **Select File to Import** выбираем тип файла **3D Studio Mesh (*.3DS)** и указываем сохраненную в этом формате сцену. Gmax спросит, каким образом выполнить операцию: заменить все полностью или же включить импортируемый объект в текущую сцену? Нам нужна коробка-**box** из файла примера, поэтому отмечаем пункт **Merge objects with current scene** и нажимаем **OK**. Примечание: скорее всего, при этом вы не увидите никаких изменений на экране, что связано с несоответствием размеров импортируемой модели и объектов сцены Gmax.

Необходимо подогнать размеры нашей модели к стандартам BF2. Как правило, модель оказывается слишком маленькой даже для того, чтобы ее увидеть на экране. Открываем список именованных компонентов сцены (кнопкой **Select by Name**). Зажав клавишу **Ctrl**, выбираем из списка все добавленные в сцену детали (в моем случае это **My_brusok**, **Col0**, **Col1**, **Col2**) и кликаем **Select**. Выполняем равномерное масштабирование по всем координатным осям при помощи инструмента **Select and Uniform Scale** (щелкнув по соответствующей пиктограмме, зажимаем левую кнопку мыши и двигаем курсор по рабочему полю, пока модель не появится на экране). Подогнав размер, перемещаем ее таким образом, чтобы она находилась по отношению к служебным объектам примерно на том же уровне, как и оригинальная коробка-**box**.

Затем удаляем все лишнее — оставляем на сцене только составные части нашей модели. Поскольку без служебных объектов обойтись нельзя, создаем для нее собственный комплект. Выделяем основной каркас, который будет у нас видимым (у меня **MY_brusok**). Выбираем в основном меню пункт **BF2/BF2 Utilities**, в окне **BF2-Utilities** проверяем, что стоит режим **Static/Building**, и нажимаем кнопку **Run Wizard**. Чтобы подробнее узнать, какие дополнительные объ-



Рис.1. Для работы с моделями к BF2 нужно установить Gmax 1.2 и BF2 Gmax Tools.

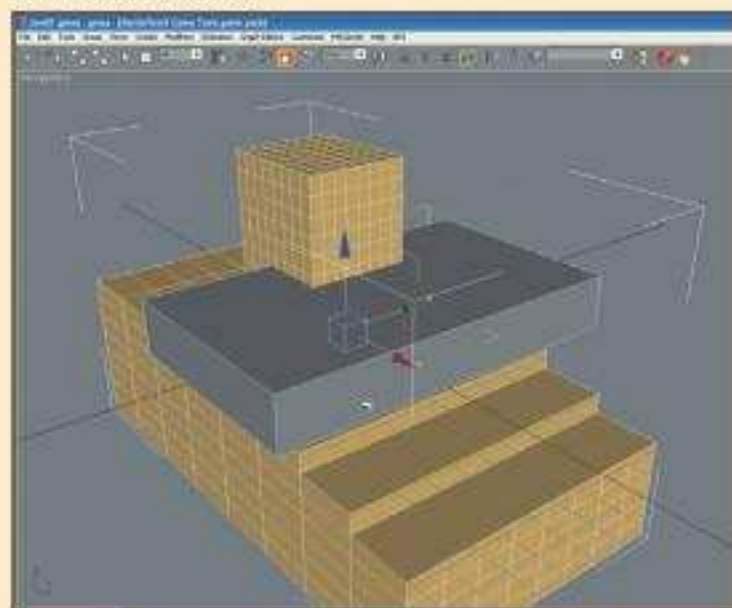


Рис.2. Подгонка размеров модели из 3D Max и BF2.

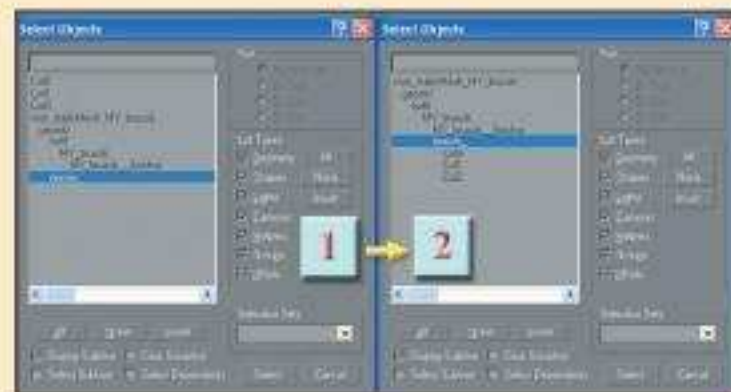


Рис.3.

екты были сформированы «волшебником», откроем окно **Select Objects**. Там присутствуют **geom0**, **lod0**, **MY_brusok_Anchor**, **root_staticMesh_MY_brusok**. Чтобы структура выглядела нагляднее, включите в окне опцию **Display Subtree**.

Теперь привязываем созданные ранее копии (**Col0**, **Col1**, **Col2**) к нашей модели. Создаем копию **lod0** (служебной пустышки), для чего выделяем **lod0** в именованном списке и выбираем пункт основного меню **Edit/Clone**. В опциях, в группе **Object**, оставляем **Copy** и набираем имя новой пустышки — **nonvis**. В дереве именованного списка она появляется последней, но на одном уровне с **lod0** (см. рис. 2). Теперь переходим непосредственно к связыванию. Используя выделение по имени (**Select by Name**), выделяем первый невидимый каркас **Col0**. Закрываем список и включаем режим **Select and Link** одноименной пиктограммой на панели инструментов.

Снова открываем окно **Select by Name** (теперь оно называется **Select Parent**) и выбираем пустышку **nonvis**. Закрываем окно кнопкой **Link**, включаем режим **Select Object** (пиктограммой на панели инструментов), открываем именованный список (видим, что строчка **Col0** переместилась из начала списка в конец, под **nonvis**). Выделяем следующий дополнительный каркас, **Col1**, и точно так же связываем его с **nonvis**. То же самое проделываем с **Col2**. Когда все «невидимые» дополнительные каркасы соберутся под пустышкой **nonvis**, связываем ее с основным, который геймеры увидят в игре (у меня он называется **MY_brusok**).

ТЕКСТУРНАЯ ГРАММАТИКА

Займемся текстурами. Некоторая сложность состоит в том, что Gmax не поддерживает работу с форматом **.dds**, а именно в этом формате должны храниться текстуры для BF2. Временно заменяем этот формат на **.tga**. Находим подходящую картинку с характерной текстурой (например, бетонной стены), открываем ее в **Adobe Photoshop**, обрабатываем (скрываем дефекты, подчищаем, подкрашиваем), формируем квадратное изображение (512x512 или 1024x1024 пикселей) и сохраняем в файл **.tga** (с включенным альфа-каналом, 24 бита на пиксель). Причем название файла должно подчиняться определенным правилам. На одну модель в BF2 приходится целый набор текстур. Основная (**Base**), которая отвечает за внешний

вид предметов. Есть текстура для отображения деталей поверхности (**Detail** — выпуклости, впадинки, травинки). Используется отдельная картинка для придания объектам «замызанного» вида (**Dirt**). И это не все. Всего имеется 6 уровней текстур на разные случаи. Игра различает разные виды текстур по префиксам в конце названия. Например:

- имя_текстуры_c.tga (основная, префикс **_c**);
- имя_текстуры_de.tga (детальная, префикс **_de**);
- имя_текстуры_di.tga («грязная», префикс **_di**);
- имя_текстуры_deb.tga (bumpmap-карта, префикс **_deb**).

Видимые объекты в BF2 должны иметь как минимум 2 набора текстур (**_c** и **_de**). Для изготовления детальной текстуры загружаем в **Adobe Photoshop** картинку бетонной стены (подойдет и поверхность песка), сфотографированной на близком расстоянии, обрабатываем ее (подгоняем гамму под основную текстуру ползунками, вызываемыми из меню **Image/Adjustments/Color Balance**, см. рис. 3) и сохраняем с таким же именем, но с префиксом **_de**.

«Грязную» текстуру делаем так: дублируем первый слой основной картинки (**background**), в окне **Layers** ползунком **Opacity** устанавливаем прозрачность в 80%, пипеткой (**Eyedropper Tool**) «подхватываем» цвет самого темного участка текстуры и оставляем «грязные» следы на дубликате кистью прозрачностью (**Opacity** на панели инструментов) в 30%. Сохраняем результат в файл с именем основной текстуры, но с префиксом **_di**. Карта **bump** отлично получится из основного рисунка. Загружаем его в **Adobe Photoshop** и, регулируя ползунками яркость и контрастность (из меню **Image/Adjustments/Brightness-Contrast**), добиваемся отчетливой рельефности рисунка. В результате у нас для одной модели получится полный комплект из четырех разных текстур (см. рис. 4). Перекладываем их в папку **...gmax\gamepacks\Battlefield2\textures**.

Возвращаемся в Gmax и создаем на основе наших текстур новые материалы. Выделяем основной каркас (**MY_brusok**). Открываем **Material Editor**, щелкнув ЛКМ по

одноименной кнопке на панели инструментов, нажимаем кнопку **New** и выбираем в диалоговом окне **BF2 StaticMesh2**. В группе **StaticMesh Parameters** выбираем текстуры (нажимая на кнопки с названием параметра) в соответствии с префиксами:

- **Base**, **_c** (у меня **conccgray_c.tga**);
- **Detail**, **_de** (у меня **conccgray_de.tga**);
- **Dirt**, **_di** (у меня **conccgray_di.tga**);
- **NDetail**, **_deb** (у меня **conccgray_deb.tga**).

Назовем полученный материал **concrete**: в игре существуют разные типы материалов, и каждый обладает разными свойствами (например, к ним могут привязываться определенные звуки). Материал с таким названием в игре есть, поэтому игровой движок знает, какие эффекты должны сопровождать хождение по предметам с такой поверхностью. Как только все картинки назначены, нажимаем кнопку **Apply** и применяем материал к основному каркасу. Он немедленно окрашивается в цвета **concrete** (см. рис. 5). Однако на деле нам нужно добавить каждому каркасу (в том числе и невидимым в игре **Col0**, **Col1**, **Col2**) проекционные координаты, чтобы текстуры отображались правильно. Кроме того, если хотя бы у одного каркаса не будет проекционных координат — загрузка модели приведет к аварийному завершению игры!

ИЗ GMAX В BATTLEFIELD 2

Выделяем основной каркас (**MY_brusok**). На панели параметров (у правого края экрана) выбираем вкладку **Modify**, под строкой, в которой указано название выделенного элемента сцены (проверяем, что это основной каркас), раскрываем список **Modifier List**. Находим в нем строчку **UVW Map** и щелкаем по ней ЛКМ (в окне загруженных модификаторов появилась строчка **UVW Mapping**). Ниже, в свитке параметров модификатора **Parameters**, отмечаем вариант наложения **Box** (наилучший для прямоугольных моделей), в группе **Channel** стрелочками выбираем первый канал (для основной текстуры) и в самом низу свитка параметров нажимаем кнопку **Reset**.

Выделяем строчку **UVW Mapping** в окне модификаторов, вызываем правой кнопкой мыши всплывающее меню и выбираем пункт **Collapse All**. В окне предупреждения жмем кнопку **Yes**. Затем меняем канал на второй (выставляем цифру 2) и снова нажимаем **Reset**. Если использовано более 2 текстур (у нас 4), для каждой из них нужно создать проекционную карту. То же самое

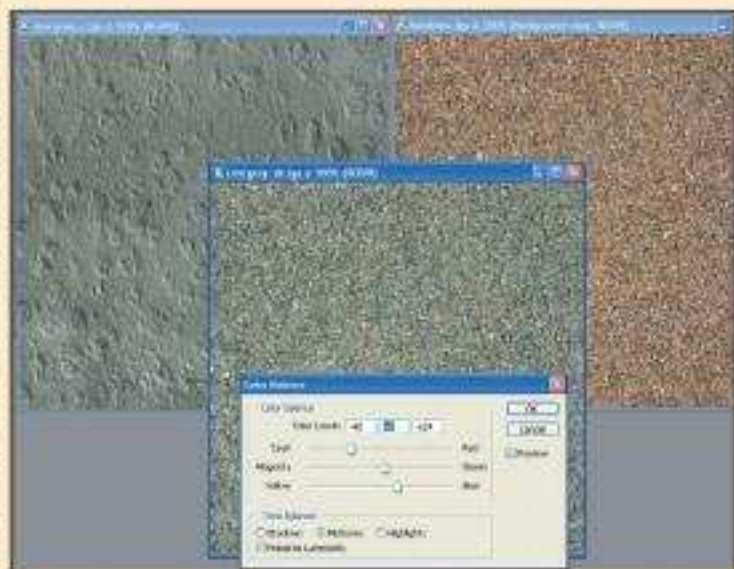


Рис.4.

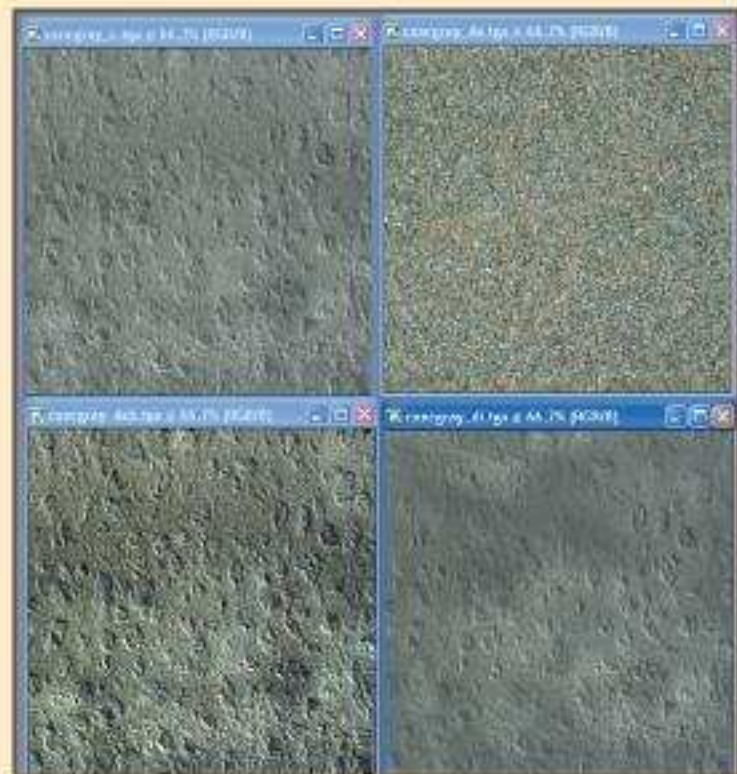


Рис.5.

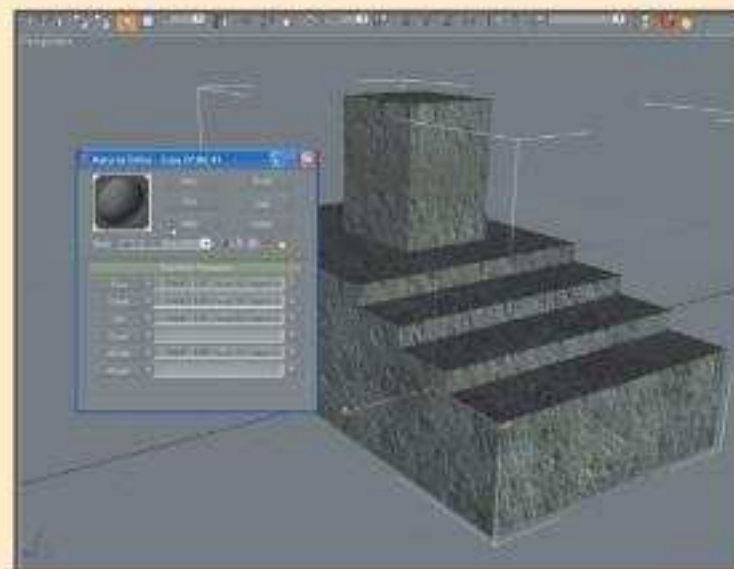


Рис.6.

170

ИГРА ДЛЯ ТЕХ, КТО П НИМАЕТ.

В ПРОДАЖЕ С ОКТЯБРЯ 2005. АДАПТАЦИЯ СТУДИИ SNOWBALL.

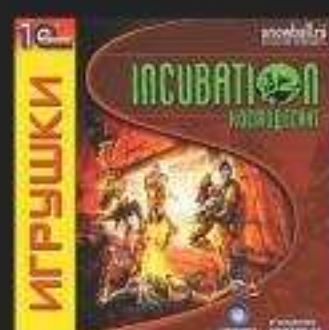
ИГРУШКИ
БОЛЬШЕ, ЧЕМ ПРОСТО ИГРЫ.



snowball.ru™
искусство побеждать



UBISOFT™



INCUBATION 
КОСМОДЕСАНТ

Фирма «1С»: 123056 Москва, а/я 64. Отдел продаж: ул. Селезневская, 21. Тел.: (095) 737-9257 Факс: (095) 281-4407. Линия консультаций: (095) 288-9901, hotline@1c.ru; games.1c.ru; 1c@1c.ru

АНИМАЦИЯ GTA: SA

ЗДУАРД КЛИШИН

Мы продолжаем изучать различные способы изменения мира **GTA: SA**. Комбинируя их, вы можете делать как несложные модификации, на создание которых уйдет всего несколько часов, так и полноценные аддоны, полностью видоизменяющие игру. Сегодня мы научимся анимировать внутриигровые объекты.

Редактирование анимационных файлов игры производится при помощи двух плагинов для **3DS Max7** — **GTA_DFF_IO** (25Aug05) и **SA_IFP_IO** (13Aug05), которые можно взять с нашего DVD. Плагин **GTA_DFF_IO** (25Aug05) импортирует различные модели игры. Нас интересует только функция импорта игровых персонажей. Второй плагин — **SA_IFP_IO** (13Aug05) — позволяет создавать новую анимацию или редактировать уже существующую.

Установите плагины. Для этого скопируйте папки плагинов в каталог **Scripts** установленного **3DS Max**. Запустите «Макса», выберите пункт меню **MAXScript\Run Script...** В появившемся окне выберите плагин **GTA_DFF_IO_25Aug05**, находящийся в папке **Scripts\GTA_Tools**. Слева, в главном окне программы, появится новое меню плагина, предназначенное для импорта/экспорта объектов из игры. Нажмите кнопку **Import** и импортируйте модель **swat.dff** (модель можно взять с нашего компакт/DVD) или любую другую модель персонажа.

Приступаем ко второму шагу. По аналогии с запуском плагина импорта моделей запустите плагин **SA_IFP_IO**. В меню выберите пункт **Load IFP** и в появившемся окне укажите путь к файлу анимаций прохожих — **ped.ifp** из папки **Anim** установленной игры (по умолчанию **C:\Games\GTA_San\anim\ped.ifp**).

ПРОСМОТР И РЕДАКТИРОВАНИЕ

Переключитесь в режим **Select and Move**

— значок двух перпендикулярных стрелок, находящийся прямо под пунктом меню **Animation** в панели инструментов. Выделите модель персонажа, кликнув по объекту левой кнопкой мыши. Выберите интересующую вас анимацию из списка в меню плагина и нажмите кнопку **Apply Animation** (применить анимацию) в меню плагина. Во временной линии воспроизведения нажмите кнопку **Play Animation** — анимация будет прокручена в режиме реального времени. Чтобы остановить анимацию, нажмите кнопку **Stop**, которая заменяет кнопку **Play** во время проигрывания. Нажмите кнопку **Go to Start**, чтобы вернуться к началу анимации.

Мы подошли к самому ответственному моменту — изменению оригинальной анимации персонажа. Все указанные ниже манипуляции проводятся исключительно с «чистого листа», поэтому отключите все анимации, примененные к объекту ранее, для чего выделите модель (обязательно полностью, а не отдельный элемент) игрового персонажа и на временной линии удалите все ключевые кадры анимации.

Выберите один из элементов скелета и нажмите кнопку **Set Key** под временной линией. Это позволит вам добавлять на временную линию ключевые кадры, в которых происходят изменения положения скелета персонажа. Переместите ползунок временной линии (располагается сверху) на нужный вам кадр и нажмите на кнопку с изображением ключа, находящуюся под временной линией — будет создан ключевой кадр. В режиме **Select and Move** или **Select and Rotate** (значок с изображением стрелки на панели инструментов) измените положение выбранных элементов скелета модели, перетаскивая их мышкой. Переместите ползунок временной линии на несколько кадров вперед, снова нажмите кнопку с изображением

ключа и измените положение элементов скелета уже во втором ключевом кадре. Повторяйте операцию до тех пор, пока не получите полноценную анимацию.

ПРАВИЛА ЭКСПОРТА

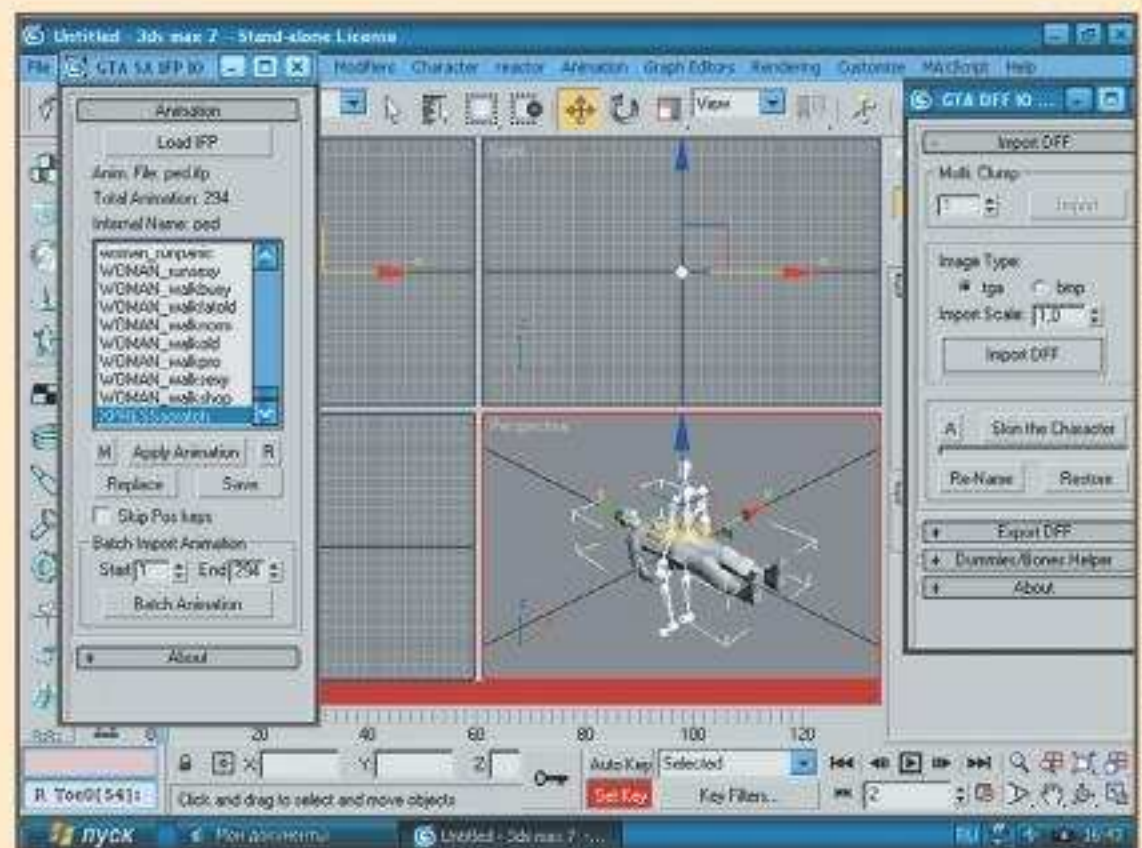
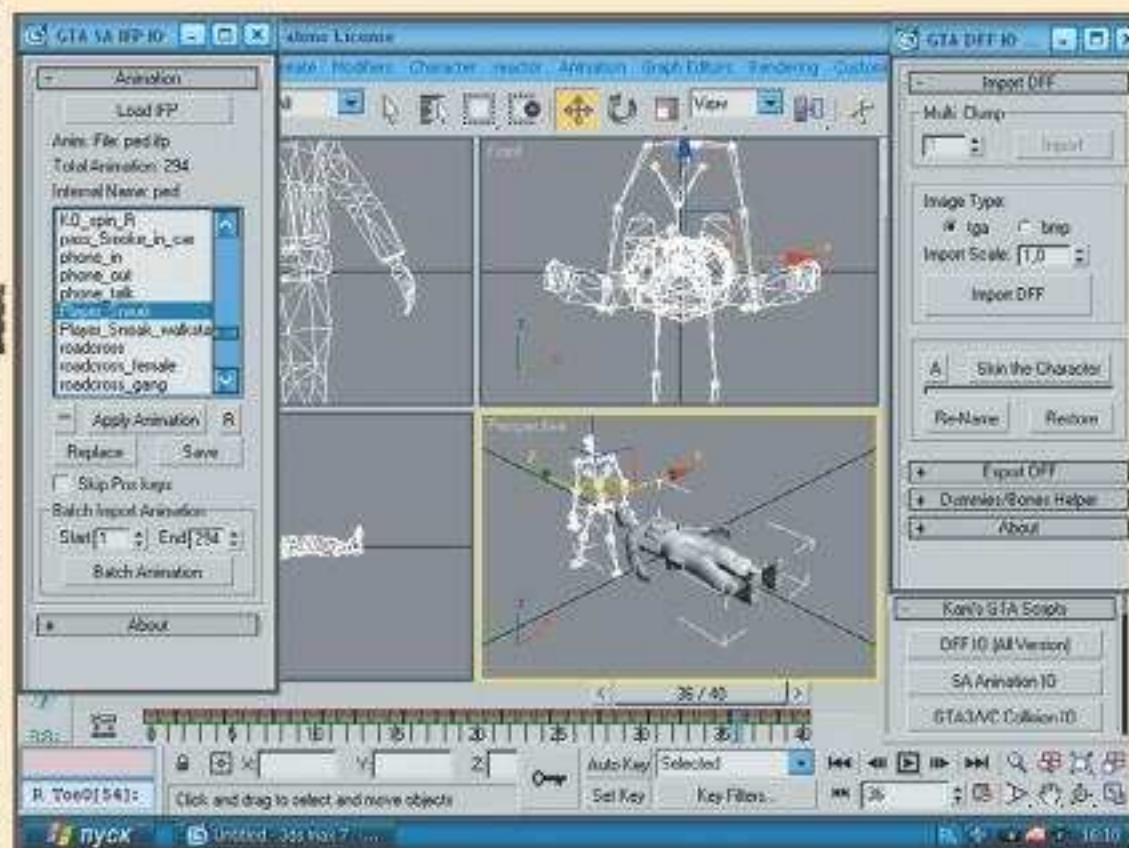
Если вы никогда ранее не работали в **3DS Max**, то процесс создания качественной анимации может занять несколько часов. Если вы новичок, обратите внимание на то, что плагин **SA_IFP_IO** (13Aug05) обладает двумя весьма полезными дополнительными функциями: запись информации о текущем положении объекта (кнопка **M** в меню плагина) и возврат позы объекта в первоначальное положение.

Когда закончите процесс покадрового изменения скелета модели, нажмите кнопку **Set Key**, чтобы закончить процесс создания анимации. В меню плагина выберите ту анимацию, вместо которой хотите поставить новую. Когда определитесь с выбором, нажмите на кнопку **Replace** — текущая анимация персонажа заменит выбранную анимацию игры. Нажмите кнопку **Save** и сохраните изображение в папку **Anim** (в файл **ped.ifp**). Не забудьте сделать резервную копию оригинального файла анимаций игры.

■ ■ ■

Аналогичным образом вы можете менять анимационные файлы заставочных роликов и миссий, хранящиеся в архиве **anim.img** в папке **Anim**. Единственное различие в редактировании данных анимаций состоит в том, что они заархивированы. Чтобы извлечь необходимые файлы, воспользуйтесь утилитой **IMG TOOL 2.0** с нашего DVD. Файлы анимации можно распаковывать в любую папку.

На этом мы заканчиваем урок создания новых анимаций для игры. В ближайших номерах журнала мы вернемся к теме редактирования **GTA: SA** и рассмотрим различные способы конвертирования игровых объектов. ■



ТЫ УСЛЫШИШЬ ЭТОТ...

МОРДОХ

Один из самых
атмосферных
квестов года



PLAYTEN
INTERACTIVE

РУССОБИТ-М
WWW.RUSSOBIT-M.RU

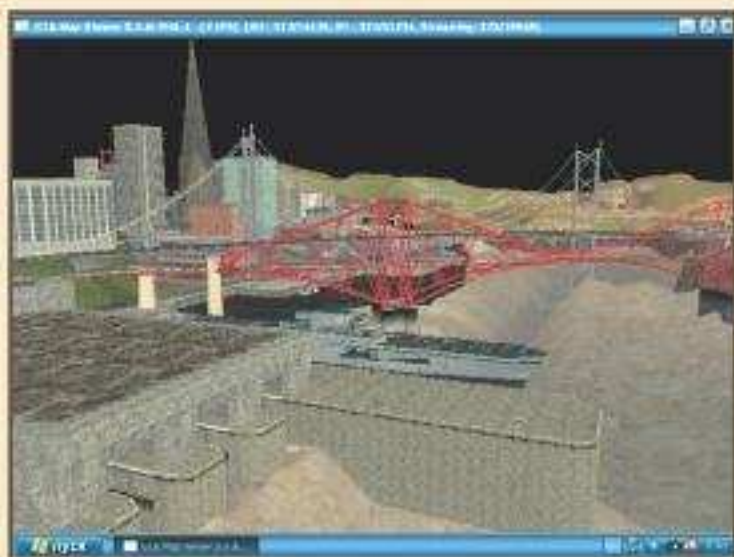
© 2005 Nucleosys. All rights reserved. © 2005 «Плэй Тэн Интерэктив». Все права защищены. www.playten.com
© 2005 «Руссобит-Публишинг». Все права защищены. www.russobit-m.ru Отдел продаж: (495) 611-10-11, 967-15-81; office@russobit-m.ru.
Техническая поддержка осуществляется по тел.: (495) 611-62-85, e-mail: support@russobit-m.ru,
а также на форуме сайта «Руссобит-М»: www.russobit-m.ru/forums/. Розничная продажа в магазинах фирмы.

M. GUGEO

ИГРОВОЕ РЕДАКТИРОВАНИЕ

АВТОРЫ: АЛЕКСЕЙ МАКАРЕНКОВ, ЭДУАРД КЛИШИН

GTA MAP VIEWER



Где взять: с нашего диска или скачать по адресу <http://people.freenet.de/steve-t/mapviewer.zip>

ОПИСАНИЕ ВОЗМОЖНОСТЕЙ: Данная утилита предназначена для просмотра игровой карты GTA: San Andreas. Интерфейс программы довольно прост — одно большое окно, занимающее все поле редактора, в котором осуществляется просмотр карты штата. Перемещение камеры по карте осуществляется посредством стрелок на клавиатуре или комбинации WASD и ряда горячих клавиш. Программа позволяет просматривать как открытые, так и закрытые пространства — интерьеры.

При щелчке правой кнопкой мыши по тому или иному объекту вы можете получить полную информацию о нем: имя модели в img-архиве, имя текстуры, соответствующей данной модели, и, наконец, используемый в игре идентификационный номер. Таким образом, узнав необходимые сведения о строении, несложно заменить его объектом, созданным самостоятельно. Как показывает практика — программу довольно сложно настроить: все необходимые данные конфигурации нужно вручную заносить в текстовый файл **settings.cfg**. Поэтому перед первым запуском программы внимательно изучите readme-файл, в котором изложена информация о том, как настроить утилиту. Из явных достоинств программы стоит отметить поддержку LUA-скриптов. LUA — популярный мощный скриптовый язык. Для получения более подробной информации о скриптописании на LUA посетите официальный сайт — www.lua.org.

В стандартную поставку вместе с программой для просмотра игровой карты входят примеры использования LUA-скриптов: генерация нового радар, состоящего из 144 изображений, на основе реально существующей игровой карты и перемещение камеры по карте по координатам, прописанным в файле **tracks.dat** игры.

ВЕРДИКТ: Простая утилита, созданная для просмотра игровой карты GTA: San Andreas, будет полезна всем модотворцам. Несмотря на многочисленные плюсы утили-

ты, стоит отметить один существенный минус — очень неудобное управление. Да и предварительная настройка программы занимает достаточно много времени. Впрочем, альтернативы на сегодняшний день просто нет.

РЕЙТИНГ «МАНИИ»: 6/10

COLLISIONFILEMAKER



Где взять: с нашего CD/DVD или скачать по адресу <http://people.freenet.de/steve-t/collmaker.zip>

ОПИСАНИЕ ВОЗМОЖНОСТЕЙ: Первоначально CollisionFileMaker был предназначен для создания файлов коллизий (столкновений) для GTA3/VC. Но, учитывая совместимость GTA: San Andreas со старыми COL-файлами, утилита нашла применение и в новой игре. Интерфейс достаточно прост, его можно освоить за несколько минут. Слева располагается поле ввода названия объекта, для которого, собственно, COL-файл и создается, и ряд различных кнопок, посредством нажатия на которые и осуществляется создание файла столкновений. Справа располагается панель ввода для вершин и данных плоскостей.

Утилита необычайно проста в освоении: всего пара щелчков мыши — и файл создан. В качестве огромного плюса стоит отметить возможность выбора типа поверхности, которую будет использовать COL-файл (дорога, трава, песок, грязь). К сожалению, данная опция применима лишь к GTA3/VC, в Сан-Андреасе же типов поверхностей намного больше, чем в предыдущих играх серии, и нельзя с точностью на сто процентов сказать — какая именно поверхность скрывается под той или иной цифрой.

ВЕРДИКТ: Collision File Maker — лучшая на сегодняшний день утилита для создания COL-файлов для GTA3/VC, нашедшая большое распространение и в GTA: SA.

РЕЙТИНГ «МАНИИ»: 9/10

СУММА ПЛАГИНОВ

Где взять: заказать на сайте www.di-o-matic.com, часть плагинов можно бесплатно скачать

ОПИСАНИЕ ВОЗМОЖНОСТЕЙ: Компания Di-O-Matic, прославившаяся среди 3D-

модделлеров своими плагинами для «Макса» и рядом других популярных пакетов объемного моделирования, начала продажи диска, содержащего все плагины для 3DS Max, созданные за время существования студии. Для игровщиков, пожалуй, наибольший интерес представляют дополнения **Morph-O-Matic**, **Cluster-O-Matic** и **Facial Studio**. Параллельно с началом продаж Di-O-Matic выложили часть плагинов для свободного скачивания в раздел Download своего сайта.

ВЕРДИКТ: Пожалуй, лучший набор плагинов для игровщика и модмейкера. Ну а если учесть, что часть из дополнений можно загрузить совершенно бесплатно, то подарок для любого 3D-моделера просто бесценный.

РЕЙТИНГ «МАНИИ»: 8/10

ЭНДОРФИНЫ В СЕТИ



Где взять: www.naturalmotion.com

ОПИСАНИЕ ВОЗМОЖНОСТЕЙ: Студия Natural Motion зарелизила новую версию своего пакета трехмерной анимации — **Endorphin Student Edition** — за номером 2.5. Как явствует из названия, данная версия пакета рассчитана на студентов, практикующихся в 3D-моделировании. Как следствие — цена весьма условна, а вот возможности редактора несколько обрезаны. Впрочем, все основные функции, которые могут понадобиться аниматору или разработчику компьютерных игр, сохранены практически в полном объеме.

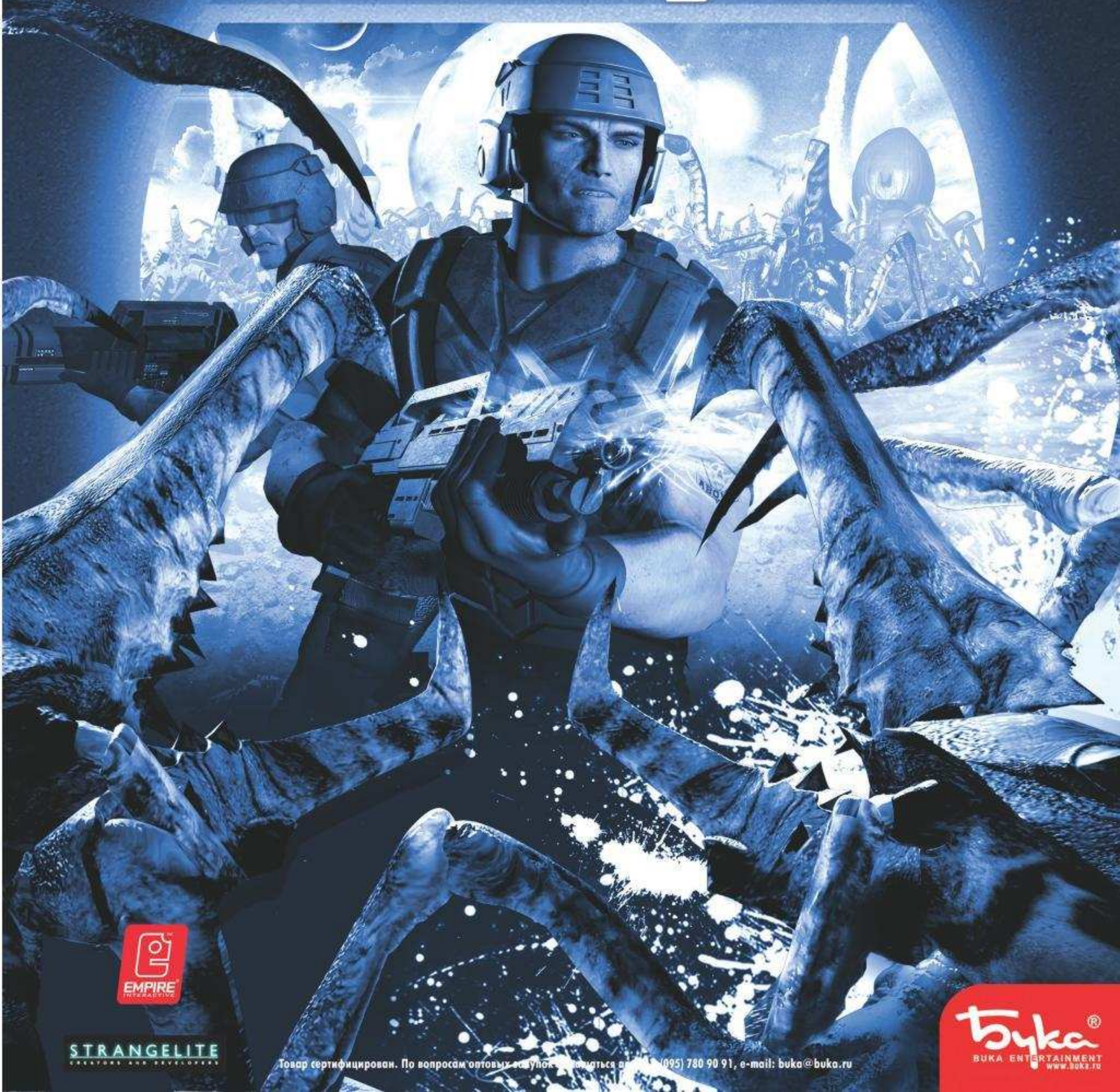
Напомним, что основная особенность Endorphin — анимация персонажей на основе технологии DMS. Суть ее заключается в достаточно точной имитации нервно-мышечной системы человека, при этом процессор компьютера используется для имитации деятельности человеческого мозга. Понятно, что схема сильно упрощена, но даже несмотря на это движения моделек получаются крайне реалистичными. Добиться такого уровня естественности локомоции в Max или Maya практически невозможно.

ВЕРДИКТ: Облегченная версия весьма необычного пакета трехмерного моделирования. Единственный недостаток — все наработки, сделанные при помощи Endorphin Student Edition, нельзя использовать в коммерческих целях, только в бесплатных проектах.

РЕЙТИНГ «МАНИИ»: 8/10

ЗВЕЗДНЫЙ ДЕСАНТ

"Когда вам предстоит сражаться
с 6 триллионами врагов,
которые могут сожрать вас живьем,
нужно запомнить только одно правило:
"Ни шагу назад!""



STRANDELITE
CREATORS AND DEVELOPERS

Товар сертифицирован. По вопросам оптовых закупок обращаться по телефону (095) 780 90 91, e-mail: buka@buka.ru

бука[®]
BUKA ENTERTAINMENT
WWW.BUKA.RU



КАК ПРОДАТЬ ИГРУ

ВЛАДИМИР БОЛВИН

ЧАСТЬ 2

Вокруг компьютерных игр сформировалось множество слухов, сказок и басен. Они передаются из уст в уста посредством сети интернет, множатся, дополняются, растут, пока наконец не переходят в разряд «очевидных истин». Причем под их влияние попадают не только «ламеры ушастые», но и вполне солидная публика. К примеру, многие думают, будто продать почти готовую игру легко, если она отличается новизной и высоким уровнем исполнения. Стоит только прийти к издателю, как суперпрофессионалы немедленно оценят ее немислимый потенциал, алчно вырвут из рук разработчика диск с демоверсией и осыпят его ценными подарками.

Представители издательства действительно очень серьезные люди. И вы могли убедиться в этом из нашего разговора с Юрием Мирошниковым (1C) в прошлый раз (в ноябрьском номере «Игромании»). Однако на деле все бывает гораздо сложнее. Сегодня из уст разработчиков вы услышите, как продавали «Периметр» и первых «Космических рейнджеров». Истории очень разные. С одной стороны — заслуженные гранды отечественного игростроя. С другой стороны — никому на тот момент не известная команда. Как говорится, почувствуйте разницу. Возможно, мода на розовые очки у начинающих разработчиков после этого сойдет на нет.

НЕОКОНЧЕННАЯ ПЬЕСА

История «К-Д ЛАБ» начиналась в 1995 году и за десять лет своего существования мы получили от нее много хороших игрушек. Но «Периметру» по масштабности замысла и новизне не было равных даже за рубежом. Как же восприняли инновационный геймплей в издательствах? Об этом рассказывает Евгений Новиков, управляющий директор компании «К-Д ЛАБ» и KDV Games.



Главный программист «Космических рейнджеров» Алексей Дубовой.

«Игромания» ([И]): Как складывается судьба нестандартных игрушек? Как долго длились поиски, где, когда, на каком этапе разработки вы встретились, какие материалы показывали, какие были проколы (если не секрет, конечно)?

Евгений Новиков ([ЕН]): Возможно, наиболее интересный пример — это поиск мирового издателя для «Периметра». Тут прежде всего нужно отметить ключевую роль нашего российского издателя 1C. Его поддержкой мы заручились еще летом 2000 года. Фирма 1C не только полностью финансировала разработку «Периметра», но и взяла на себя задачу по поиску мирового издателя.

Впервые «Периметр» был продемонстрирован широкой мировой общественности менее чем через год после начала разработки — на выставке E3 в 2001 году. В тот момент на руках у нас был прототип технологии, несколько тезисов о сеттинге и сюжете игры. Игра безусловно привлекала внимание своей непохожестью на собратьев по жанру. Однако на тот момент проект был слишком сырой. Непродуманность множества деталей, абстрактность графического контента сыграли негативную роль. Если говорить о проколах, то главной ошибкой было то, что мы слишком рано выставили проект на всеобщее обозрение — и особенно представителям ведущих мировых издательств. Проблема в том, что единожды сложившееся мнение об игре в последующем очень сложно поменять. У нас ушло на это около двух лет.



Первые «Рейнджеры» создавались практически в домашних условиях.

Спустя два года, после многократных переделок как игровой концепции, так и игрового контента, проект «дозрел». По внешнему виду он приблизился к финальной версии, что позволило нам осенью 2003 года подписать контракт с издательством Codemasters.

Сложно сказать, что именно повлияло на решение издателей заключить с нами контракт. То ли состояние нашей игры, близкое к релизному, или то обстоятельство, что 1C и Codemasters к тому времени плотно работали над другими проектами. Так или иначе, мы остались довольны сотрудничеством с 1C и Codemasters. Мы многому научились и совместными усилиями сделали хорошую качественную игру — «Периметр».

Не оценили с первого взгляда гранды мирового игростроения «Периметр». Не выстраивались в очередь с заманчивыми предложениями.

[И]: Что бы вы посоветовали молодой команде, которая занимается поисками издателя для своей игры?

[ЕН]: Прежде всего, не относитесь к издателю как к денежному мешку. Хороший издатель — это команда многоопытных профессионалов, которая разбирается в игровой индустрии много лучше вашего. Возможность работать с такими людьми — не только важное условие создания качественного и успешного продукта, но еще и серьезная возможность перенять и получить бесценный опыт. Старайтесь найти издателя, который не только способен поддержать вас материально, но и в состоянии принять непосредственное участие в разработке вашей игры. Это пойдет на пользу и вам, и проекту.

Кто знает, не будь у «К-Д ЛАБ» мощной поддержки издателя, увидели бы мы когда-нибудь «Периметр»? А тем более — его продолжение «Завет императора»? Но сегодня «Периметр» — это бренд, которым «К-Д ЛАБ» (и мы вместе с ней) может заслуженно гордиться.

КАК ЗАКАЛЯЛИСЬ «РЕЙНДЖЕРЫ»

Первое явление «Космических рейнджеров» — словно гром среди ясного неба: не было ничего: ни рекламной кампании, ни разговоров в прессе, ни фанатских стенаний «ну когда же?!». Никто не знал и молодую компанию Elemental Games: ни геймеры, ни журналисты, ни издатели. «Рейнджерам» повезло. Их все же выпустили. Но разработчики к тому моменту уже не питали никаких иллюзий. Чтобы сделать и продать свою иг-

ПРАКТИЧЕСКИЕ СОВЕТЫ

Несколько практических советов от **Евгения Новикова**, управляющего директора компаний «К-Д ЛАБ» и KDV Games.

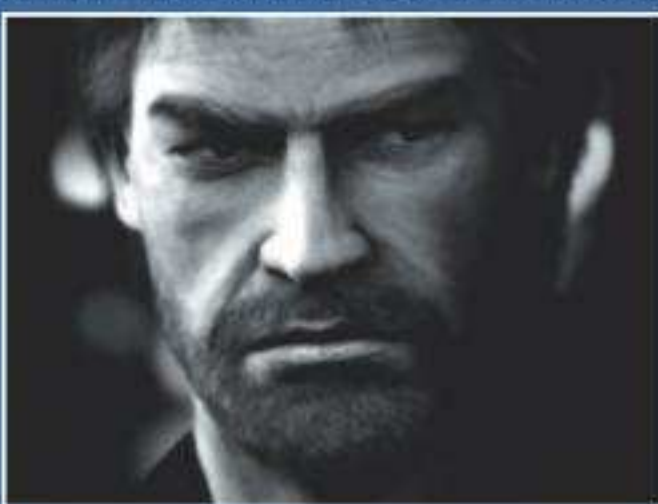
Как выйти на связь с издателями? Где найти нужные контакты?

Самый простой и дешевый способ — написать издателю. Лучше всего по электронной почте, хотя можно и авиапочтой послать письмо в красивом конверте. Контактные адреса, как правило, опубликованы на официальных сайтах всех основных издательств. Обычно представители издательства открыты для общения и стараются не упустить шанс опубликовать хорошую игру.

За первым успешным виртуальным контактом, вероятно, последует личная встреча. Лучшее место для проведения таких встреч — профессиональные мероприятия, куда съезжаются лучшие представители индустрии. Пожалуй, одно из самых важных обстоятельств — это язык общения. Удобнее и проще общаться на том языке, на котором и вас поймут, и вы сможете сообразить, о чем идет речь.

КРИ — поможет ли участие в конференции?

КРИ, безусловно, центральное событие для российской игровой индустрии. А если исходить из того, что лучше всего (читай —



проще всего) общаться с издателем лично и на родном языке, то КРИ является идеальным местом для поиска издателя.

Какие материалы нужно показать, чтобы заинтересовать издательство?

Если говорить о шансах, то чем больше нового и интересного вы сможете показать, тем лучше. Если у вас на руках концепт-документ плюс технологическая версия игры, демонстрирующая ударные стороны вашего проекта, то это уже немало. Концепт-документ должен быть максимально лаконичным, охватывающим ключевые фишки игры, описание сеттинга и набросок сценария. Приветствуется наличие концепт-арта, передающего атмосферу игры.

На какой стадии разработки можно выходить на связь с издателем?

Выходить на связь можно на любой стадии, однако нужно понимать, что чем меньше у вас за спиной, тем выше риски издателя, берущего ваш проект под свое финансирование. Тем не менее, если ваша команда имеет собственную или освоенную технологию, проработанный сеттинг, налаженное производство контента, то все это можно и нужно показывать, например, в форме технологической демки и в упаковке концепт-документа.

ру, они прошли через семь кругов ада. Издатели о них не только не знали, но и не хотели знать. Ни о какой финансовой помощи не могло быть и речи. Как можно делать игру в таких условиях, расскажут **Алексей Дубовой** (главный программист) и **Александр Язынин** (главный художник проекта).

[И]: Неужели вы решились работать на голом энтузиазме?

Александр Язынин ([АЯ]): Работали мы действительно на энтузиазме, часть людей удаленно. Но наш энтузиазм базировался на прочном фундаменте четкого представления о том, что и как нужно делать. В большей мере, конечно, благодаря Дмитрию Гусарову. У него на тот момент уже был опыт по разработке игры.

Алексей Дубовой ([АД]): Саша замечательно все говорит, я же скажу менее официально и от себя лично. Когда-то, очень давно, отец решил познакомить меня с компьютером и взял с собой на работу. У них стоял само-

дельный **Spectrum**. Первое, что я на нем оценил, была игра **Elite**. Я с удовольствием клал по клавишам, но она оказалась для меня очень сложной, ведь до этого я ни разу не играл в компьютерные игры. Зато следующее, что я увидел, меня просто потрясло. Игра называлась **Nether Earth**. Постройка роботов, распределение между ними заданий, прямое управление, полет на странном вертолете и уничтожение вражеских механизмов так меня увлекли, что я и не заметил, как закончился день.

На следующее утро я проснулся совсем другим человеком. Потом было много замечательных игр, особенно запомнились **X-Wing** и **Star Control 2**. Последняя меня просто заворожила. Не зная толком английского языка, я множество раз ее начинал и все пытался понять, что мне говорят фантастические персонажи из других миров. Само собой, когда дома появился компьютер, меня от него можно было оторвать только силой. Постепенно зрело желание сделать свою иг-

ру. Шли годы, опыта становилось все больше и больше. И однажды через интернет я скачал простенькую игру «Генерал». Каково же было мое удивление, когда оказалось, что ее создатель живет во Владивостоке!

Так я познакомился с Дмитрием Гусаровым. Практически сразу мы начали работать над «Рейнджерами». На тот момент я уже два года работал в одной государственной организации, зарабатывал по тем временам хорошие деньги. Их особо не тратил, поэтому, накопив сумму в \$800, я, недолго думая, уволился. Для всех это было шоком. Но я был очень молод, амбициозен и мечтал делать игры. Энтузиазма было хоть отбавляй, а сумма в \$800 казалась очень значительной.

[И]: А на что жили все это время? Приходилось подрабатывать на стороне?

[АЯ]: Все мы где-то работали, пока не начали заниматься «Рейнджерами». Но поскольку создание игры — это уже сама по себе большая работа, то нам пришлось увольняться, чтобы все доступное время посвящать разработке. Нашими спонсорами на это время стали у кого родственники, у кого жена. К счастью, все относилось с пониманием.

[АД]: У меня главным спонсором выступали родители. Было ли у них понимание? Думаю, нет. Вряд ли кто-то может понять, как можно работать за компьютером годами, без денег, без какого-либо результата. Наверно, думали, что я сошел с ума. Было очень тяжело. Но я не сдавался, понимал, что если начну подрабатывать — о создании игры можно забыть.

[И]: Концепция игры осталась без изменений или поначалу представляли себе что-то более грандиозное?

[АЯ]: Все у нас закончилось хорошо именно потому, что мы ясно представляли себе, чего хотим и какой масштаб можем качественно освоить. Практически все, что было задумано изначально, осталось без



Команда создателей «Космических рейнджеров» почти в полном составе.

РЕШЕНИЕ ПРОБЛЕМ

Как справиться с основными проблемами, возникающими при разработке? Вот что думают об этом создатели «Космических рейнджеров».

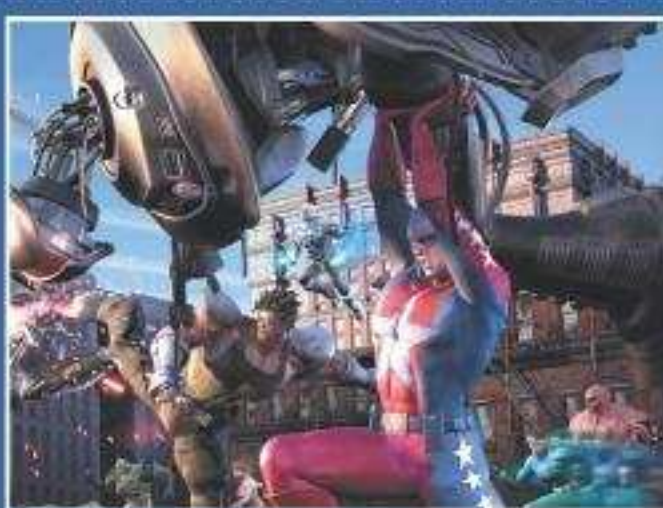
[И]: Часто люди жалуются, что не могут закончить шедевр из-за отсутствия денег. Почему вам это удалось?

[АЯ]: Стенания — это одно из любимых занятий в России. Людям, которые действительно что-то могут, не мешает ничто. Мы фанаты своего дела, для нас это жизнь. Вот и весь секрет.

[АД]: Все люди умеют мечтать. Это здорово. Но мечты быстро уходят вместе с деньгами, потраченными на них, а этого уже не любит никто. Нужно сделать следующий шаг и доказать, что ваши идеи не пустой звук и чего-то стоят.

[И]: Другой вид несостоявшихся разработчиков все время плачется: «Вот был бы у нас игровой движок, мы бы вам показали, как нужно делать игры». Это действительно серьезная проблема?

[АЯ]: А что такое несостоявшийся разработчик? На мой взгляд — ничто. Человек или может быть разработчиком, или нет. Если человек горит желанием и является специалистом в какой-либо области, будь то программист, геймдизайнер или художник, но не имеет возможности реализовать свои идеи в одиночку, он идет ра-



ботать в игровую индустрию. Но я не могу представить группу крутых специалистов, которые жалуются на отсутствие движка, а то бы они показали всем кузькину мать. Что касается нас, то мы все делали с нуля. Движок полностью написан Алексеем Дубовым, а логическую часть делал Дмитрий Гусаров. Просто на это потребовалось много времени. Сегодня под интересный и перспективный проект движок может предоставить издатель. Так что — проблем нет.

[АД]: Да, зачастую не хватает людей нужных профессий. Не надо отчаиваться. И тогда обязательно найдете, пусть даже через год или два, нужного специалиста. Убеждать профессионалов в своих идеях — сложная задача. Если у вас это получится, ваш проект действительно чего-то стоит. Саша правильно говорит: если нет возможности что-то сделать — нужно идти в игровую компанию. Но там ваши идеи никому не нужны. Более того, многие компании ставят перед собой основной целью сделать игру хорошо продаваемой. И не важно, что она клон в десятом поколении. Вы должны для себя решить, интересно ли вам рисовать 1001-го гоблина в чужой вселенной или делать что-то оригинальное.

изменений. Добавляемые фишки всегда были чем-то реальным, имели четкую и понятную схему внедрения. Конечно, мы спорили, что-то переделывали, но все оставалось в пределах разумного.

[АД]: Поначалу нам казалось, что мы закончим работу за 3—4 месяца. Эти сроки оказались слишком оптимистичным прогнозом. Когда прошло два года упорной работы, а издатель все не находился, даже у самых стойких появились сомнения — может, мы делаем что-то не так? К примеру, всерьез рассматривался отказ от turn-based-модели (пошаговый режим) и переход на real-time (режим реального времени). После одного такого обсуждения было решено добавить в игру аркадные бои. С другой стороны, мы были реалистами и не увлекались безумными идеями вроде «планетарных заданий в полном 3D».

[И]: Вероятно, кто-то не выдержал столь жестких условий, не нашел в себе силы продолжать разработку на голом энтузиазме? Как сохраняли команду и боролись с текучкой?

[АЯ]: Большинство тех, чье имя осталось в титрах игры, работали над «Рейнджерами» до конца. Основной состав не менялся, я бы даже сказал — все, кто начинал, уже не бросали работу. Удаленным разработчикам постоянно выкладывали новые скриншоты и высылали CD с демоверсиями проекта. Мы не давали повода сомневаться в успехе.

[АД]: Основной костяк состоял из трех человек. Они просто были одержимы этой идеей — сделать игру. У меня даже не возникало мысли бросить все и уйти. Да, были люди, которые работали с нами через интернет. Но у них была стабильная официальная работа. Они занимались игрой только в свободное время. Было много людей, которые сделали небольшой кусочек, который вошел в игру, но затем по тем или иным причинам ушли. Было, по крайней мере, еще четыре программиста, а дизайнеров интерфейса сейчас уже всех и не упомнишь. Интерфейс, кстати, был самой большой проблемой, его переделывали многократно. Что говорить, если даже в финальную версию вошли мои кнопочки...

При таком способе разработки вообще удивительно, что добровольные помощники не переводились. Обычный программист зарабатывает в месяц (официально) около \$800. Следовательно, в таких «бесплатных» проектах участвуют либо настоящие фанаты (и они идут до конца), либо желающие получить опыт в разработке игры (и они уходят, как только спадает интерес). Это очень тяжелый способ делать свою игру.

ОБЫКНОВЕННОЕ ЧУДО

[И]: В какой момент вы решили, что все — пора искать издателя?

[АЯ]: Найти издателя для «Рейнджеров» мы пытались еще где-то на середине разработки. Помнится, предложили посмотреть нашу игру компании «Бука». На тот момент игра была очень сырой и понять ее потенциал было сложно. Неудивительно, что нам вежливо отказали.

В дальнейшем мы пытались сотрудничать с компанией «НМГ», но они побоялись



Руководство «К-Д ЛАБ» — Евгений Новиков (слева) и Юлия Шапошникова — ведут переговоры с представителями зарубежного издательства Codemasters.



Прежде чем заключать контракт, бренд-менеджеру Codemasters (слева) нужно было поиграть в «Периметр», а Евгению Новикову (справа) объяснить, что там к чему.

издавать игру в России, хотя были согласны попытаться продать ее за рубежом. И только когда на руках у нас была практически финальная версия, мы решились показать игру самому крупному издателю в России — фирме 1С. На тот момент мы уже понимали, что продать игру будет очень непросто. Игра получилась нестандартной, к тому же выполнена в 2D. Нам оставалось только сидеть и ждать чуда. И оно произошло, игра понравилась **Сергею Герасеву**, менеджеру внешней разработки игровых программ 1С. Он увидел в игре потенциал, и мы подписали контракт, чему очень и очень рады.

[АД]: Насколько я помню, в начале проекта у нас было по крайней мере три спонсора, которые исчезали так же быстро, как появлялись. Затем мы долго и безуспешно показывали игру различным издательствам, но результата не было. В то время, впрочем, как и сейчас, все были одержимы 3D-технологиями. Нашу игру никто всерьез не воспринимал. И действительно, даже на Spectrum была Elite, в полном 3D. У нас оставался последний шанс, и мы к нему готовились особенно тщательно. Игра уже была почти готова, когда ее отдали на осмотр в 1С. И случилось чудо, о котором Саша уже рассказывал.

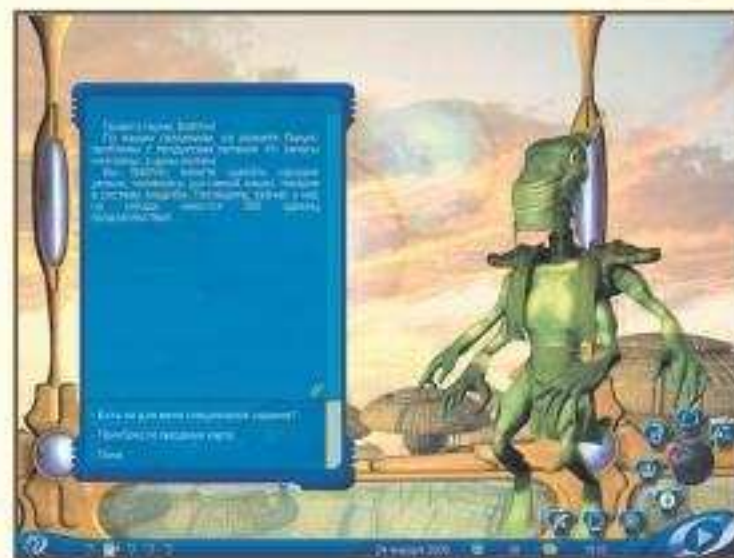
Товарищи геймеры, речь идет об игре, которая впоследствии занимала верхние строчки отечественных хит-парадов! И обгоняла там высоко ожидаемые зарубежные хиты вместе с их полным 3D и многомиллионным бюджетом! Здорово, что чудо все же произошло. Но остается вопрос — куда же смотрели остальные издательства? Вопрос, естественно, риторический. Кстати, «преимущества» 3D перед 2D в играх определенных жанров настолько сомнительно, что больше походит на акцию «заставь геймера купить новую видеокарту».

[И]: Что представляли в 1С — только дизайн-документ или рабочую версию игры? Как скоро достигли взаимопонимания?

[АЯ]: Когда мы предложили 1С ознакомиться с нашей игрой, работа была практически закончена. После многочисленных по-



Несмотря ни на что первые «Рейнджеры» все-таки вышли. Успех был просто космический!



ходов по другим издательствам мы уже сами не понимали, будет ли игра успешной, нам просто хотелось в это верить. Мы очень надеялись, что именно 1С станет нашим издателем. И наши надежды оправдались, игра понравилась Сергею Герасеву, и мы подписали контракт на издание игры в России. Но все произошло не так быстро. Первая реакция на игру была неоднозначной. К тому же в нашем случае большую роль сыграло расстояние между нами и издателем. Общались в основном через интернет и междугороднюю телефонную связь. Первый раз мы увидели своего издателя «живьем», только когда начали работать над «КР2». В 1С взяли игру такой, какая она была. Единственно — по их инициативе мы добавили обучение, чтобы любой игрок разобрался в игре без проблем.

[И]: Издатель сразу предложил финансировать окончание работ над «КР», или переговоры шли долго и мучительно?

[АЯ]: Поскольку мы представили готовую игру, финансировать разработку фирме 1С уже не пришлось. Был подписан обычный контракт купли-продажи программного обеспечения.

[АД]: Нельзя сказать, что люди из 1С так уж безоговорочно поверили в нашу игру. Более того, вначале в нее предлагалось внести ряд серьезных изменений. Думаю, победил здесь здравый расчет. Просто было очень рискованно вкладывать деньги в пошаговую 2D-игру с необычным геймплеем. Поэтому для 1С проще было выступить не в роли издателя, а дистрибьютора. Они

при этом практически ничего не теряли, а риски сводились к минимуму. К сожалению, мы совершили серьезную ошибку и выбрали не тот вариант контракта. В результате я за три года упорного труда заработал на тот момент сумму, равную месячной зарплате московского программиста. Единственное, что нас спасло, — хорошие продажи игры. И уже через полгода был подписан контракт на разработку продолжения.

Как часто приходится слышать обидные слова в адрес каких-нибудь разработчиков: «Они выпустили аддон, чтобы срубить бабла». Прежде чем кидать обвинения, вспомните слова Алексея. Продолжение серии — порой единственный способ заработать!

■ ■ ■

Нестандартную игру продавать значительно сложнее. Как видите, сложности возникали и у маститой «К-Д ЛАБ», и у первого проекта Elemental Games. Только в последнем случае преодоление трудностей потребовало самого настоящего героизма. Впрочем, и «К-Д ЛАБ» когда-то была никому не известной командой. Им, в свое время, пришлось пробиваться точно так же. Но ведь пробились!

Разработчики должны быть готовы к отсутствию денег и непониманию со стороны окружающих, если намерены делать свою игру. Ну а если сразу хочется и денег, и славы — можно устроиться в известную компанию и делать чужую. Но это уже совсем другая история... ■

ПРОДАЙ СВОЮ ИГРУ!

Мы спросили у ребят из Elemental Games, как начинающим разработчикам продавать свой первый проект. Исходя из своего опыта, они посоветовали следующее:

[АЯ]: Все сильно зависит от того, какая команда, какой проект и на какой стадии находится его разработка. К издателю каждый месяц приходят десятки предложений, и надо четко себе представлять, что вы не единственный, кто хочет продать свою игру. Если у вас на руках не проект калибра **DOOM 3**, а ваша команда не состоит из ветеранов индустрии, у которых за плечами несколько хитов, то надо очень хорошо подумать, как себя представить так, чтобы не потеряться в общей массе.

С каждым годом уровень игр растет, причем с такой скоростью, что небольшие команды просто не в состоянии угнаться за прогрессом. Серьезный издатель в первую очередь хочет издавать именно хитовые игры, и шанс, что он возьмется издавать очередной шутер, уступающий по всем параметрам современным стандартам, очень мал. А уж финансировать его разработку он и подавно не будет.

Мне трудно что-либо советовать в этом вопросе, слишком много нюансов. У каждого разработчика должна быть своя голова на плечах. Все будет зависеть от того, что у вас получилось. Хороший проект и профессиональную команду издатель всегда заметит.

Начинающему разработчику могу посоветовать делать небольшую, но современную и качественную игру. Если это не по силам, лучше не тратить время на то, что никому не нужно. Не делайте плохих игр, их и так много.

[АД]: Прежде всего, надо идти до конца. Даже если не получится шедевр, но будет готовая игра, вы, скорее всего, все-таки найдете издателя. По той причине, что ему уже не надо будет вкладывать деньги в проект. Кроме того, стремительное развитие интернета и снижение цен на трафик привело к тому, что уже сейчас появляются компании, которые нацелены на online-дистрибуцию. Я думаю, не за горами то время, когда физические носители вообще отомрут. А пока, даже если у вас не получится продать свою игру, вы приобретете огромный опыт, с которым всегда найдете себе хорошую работу.



ГОРЯЧАЯ ЛИНИЯ ИГРОСТРОЙ

24 часа в сутки вопросы по созданию, модифицированию и вскрытию игр принимаются на адрес gamedev@igromania.ru

Можно ли заставить передвигаться в Сан-Андреасе стационарные объекты (двери, ворота, доски...), прописанные в блоке **DEFINE OBJECTS** файла **main.scm**?

Передвижение объектов в SAMB осуществляется с помощью следующей команды:

034E: unknown move object \$test to -1468.492 501.289 11.109
unknown angle 0.5 0.6 0.6 1, где **test** — название объекта (создайте объект на карте, прежде чем использовать данную команду), **-1468.492 501.289 11.109** — координаты места, к которому должно быть произведено перемещение объекта, и **0.5 0.6 0.6** — это углы наклона объекта по осям X, Y и Z соответственно, под которыми будет осуществляться данное перемещение. Данная команда работает только в цикле. Пример, как организовать правильное передвижение объекта, приведен ниже:

:Loop

0001: wait 50 ms

00D6: if 0

034E: unknown move object \$test to -1468.492 501.289 11.109
unknown angle 0.5 0.6 0.6 1

004D: jump if false JJLoop

Есть ли возможность использовать в миссиях San Andreas'a случайных (случайных) персонажей? Если можно, то скажите, как реализовать данную фишку в SAMB (San Andreas Mission Builder)?

Случайные персонажи создаются в SAMB посредством одной незамысловатой команды:

0376: \$act = create random actor -1576.88 55.26 8.57

Где **act** — имя персонажа, **-1576.88 55.26 8.57** — координаты, по которым он будет создан.

В позапрошлом номере вы рассказывали в вопросе месяца, как открыть скрытых юнитов для The Lord of the Rings: The Battle for Middle-Earth. Я нашел в интернете мод, который открывает одну скрытую постройку в этой игре. Но в ридми-файле автор упоминает, что в игре есть и еще несколько построек, которые мод почему-то открыть не может. Расскажите, как это сделать при помощи правки скриптов.



Для нескольких корсаров и тролль серьезный соперник...

Больше всех с секретными постройками повезло королевству Мордор. Здесь их целых три: **Orc Fletcher** (тир орков), **Umbar Tavern** (таверна) и **Rhun Barracks** (казармы). Если вы хотите активизировать их, первым делом откройте файл **commandset.ini**. Отыщите там блок **MordorFoundationCommandSet** и снимите коммен-

тарий со строк, начинающихся с чисел **9** (это добавит в игру строение **Orc Fletcher**), **10** (**Umbar Tavern**) и **11** (**Rhun Barracks**).

Кроме того, необходимо вернуть этим постройкам должную анимацию и более-менее прочную броню. В этом вам поможет файл **evulfactionbuildings.ini** (хранит в себе параметры зданий, которые могут строить темные «расы») из директории **\data\ini\object\evulfaction**. В зависимости от того, какое здание вас интересует, ищите один из следующих разделов: **MordorBarracks** (соответствует казармам), **MordorUmbarTavern** (таверне) и **MordorOrcFletcher** (тиру). Снимите комментарий с каждой строки (включая заголовок и окончание) следующих подразделов каждого из приведенных далее блоков: **ArmorSet** (это что касается брони), **Behavior = CreateObjectDie ModuleTag_08**, **Behavior = FlammableUpdate ModuleTag_14** и **Behavior = TransitionDamageFX ModuleTag_15**.

В случае с казармами придется также подправить содержимое файла **commandbutton.ini** (лежит в каталоге **\data\ini** и содержит параметры кнопок, нажимая на которые, вы отдаете приказ юниту или сооружению) следующим образом. Скопируйте в буфер раздел **Command_ConstructGondorBarracks**, после чего вставьте его между двумя любыми блоками файла. Измените заглавие новоиспеченного блока на **Command_ConstructMordorBarracks**. Находящемуся в этом разделе атрибуту **Object** придайте значение **MordorBarracks**, характеристике **TextLabel** — **OBJECT:MordorBarracks**, а поле параметра **DescriptLabel** сделайте пустым.

Казармы готовы. В них вы сможете нанимать солдат (**Soldiers of Rhun**). Следует заметить, что в финальной версии игры эти воины доступны также через строение **Haradrim Palace**. Поэтому рекомендуется «изгнать» их из последнего (при этом оно не потеряет всей своей привлекательности для игрока, так как в нем останутся апгрейды и возможность найма другой категории юнитов). Для этого в разделе **MordorHaradrimPalaceCommandSet** файла **commandset.ini** закомментируйте строку, начинающуюся с цифры **2**. Вероятно, именно так и были разграничены функции между двумя этими зданиями в одной из пререлизных версий игры.

Схожая проблема наблюдается и у сооружения **Orc Fletcher**, которое мы несколькими абзацами выше добавили в игру. Оно предназначено для подготовки орков-лучников, которых можно также нанимать в строении **Orc Pit**. Чтобы исправить ситуацию, отредактируйте файл **commandset.ini**: в разделе **MordorOrcPitCommandSet** закомментируйте строку, в начале которой стоит **2**.

Что касается еще одной рассекреченной нами чуть выше постройки — **Umbar Tavern**, то она нам более полезна и интересна. Дело в том, что в ней вы можете обучать секретных юнитов — **Umber Corsairs** (корсаров). Это очень дешевые (всего 50 монет за отряд) бойцы «быстрого приготовления» (см. рис. 3 и 4). Появляются на свет группой из 12 воинов, каждый из которых вооружен луком, но обладает малой силой атаки и очень слабым здоровьем. Так что берут эти юниты прежде всего количеством. Пушечное мясо, если хотите. Однако есть у корсаров и несомненные плюсы. Так, собрать войско из нескольких десятков этих воинов — дело пяти минут. Такая армия наведет ужас на любого игрока, особенно, если он не знает, что на самом деле корсары — хиленькие юниты. Можете использовать этот ход в многопользовательской игре.



Воины по-настоящему хороши в бою, когда их много.

Вопрос месяца

В последнее время в различных играх стали появляться HDR-эффекты. В HL2, в новом NFS. У вас на форуме люди постоянно используют этот термин, но сколько я ни спрашивал, никто так толком и не смог объяснить, что это такое. Пока мне ясно только, что это как-то связано с освещением. Расскажите подробно. Мне кажется, что это всем интересно.

Чтобы рассказать подробно, что такое технология **High Dynamic Range Image** (сокращенно HDR, иногда сокращают до HDR), не обойтись без большого количества формул и терминов из оптики. Думаем, в таком виде объяснение получится нудным, а главное — малоэффективным. Все равно никто ничего не поймет, кроме того, что это очень сложно, не для простых смертных. Поэтому попробуем разобраться с HDR на примере максимально простых — уж насколько получится — аналогий.

Для начала выясним, как обычно принято формировать изображение в играх на экране монитора. Старая, но не очень-то добрая система RGB. Красный, зеленый, синий. Любой цвет образуется путем смешения этих трех цветов с разной степенью интенсивности. При этом максимальная интенсивность триады дает белый цвет, минимальная — черный, а все остальные получаются путем регулирования этой самой интенсивности. И все бы хорошо, но есть два «но». Первое «но» — разрешающая способность монитора не позволяет достоверно отображать различия оттенков цвета и освещенности в максимально темных и максимально светлых областях. Второе «но» — наш человеческий глаз в реальной жизни воспринимает освещение не по тем законам, по которым оно строится в оптике. Наши глаза умеют адаптироваться. Если мы зайдем в темную-темную комнату, постоим там немного, а затем включим яркую лампу, то поначалу мы на некоторое время ослепнем. Через некоторое время глаз приспособится и мы будем видеть нормально.

Проблема в том, что законы, по которым строится RGB-изображение на экране монитора, не позволяют отобразить эти особенности нашего зрительного анализатора. В играх мы воспринимаем это как недостоверность картинки. Мы, скажем, привыкли жмуриться, выходя на яркое солнце, а игра подсовывает нам картинку с жестко фиксированной яркостью изображения, в какой момент на нее ни глянь.

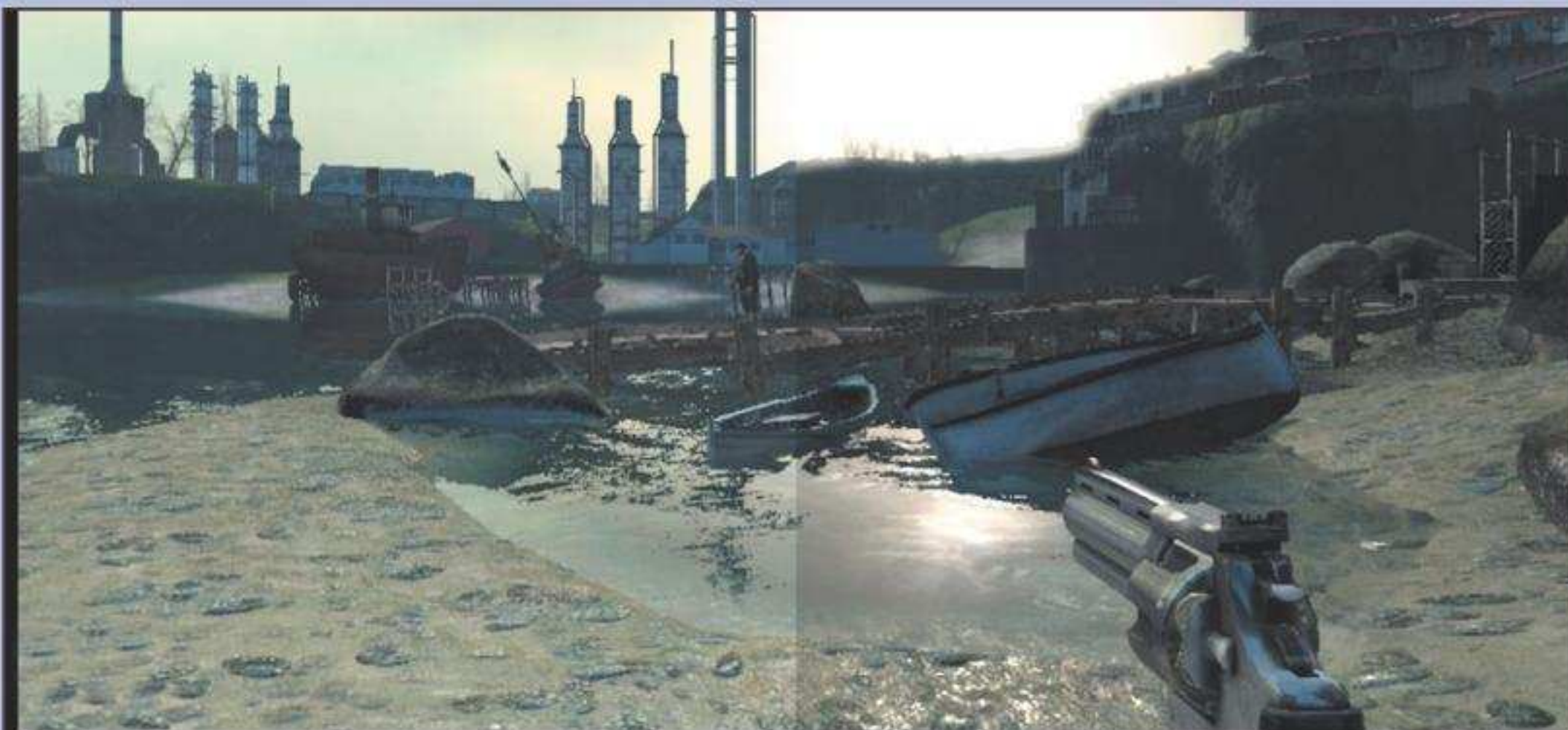
Решить проблему можно двумя способами. Либо расширить диапазон мониторов — как вверх, так и вниз. Но это, к сожалению, дело будущего. Да, такие мониторы существуют, но стоят они очень дорого и еще не скоро подешевеют. Второй вариант — рендерить

выводимую на монитор картинку, исходя не из абсолютной интенсивности освещенности каждого пикселя (как в системе RGB), а из относительной. Если, скажем, на картинке интенсивность освещенности окна в пять раз выше интенсивности темного угла комнаты, то так и рендерится картинка. HDR этим и занимается. Чтобы оценить, как работает система, запустите, например, **NFS: Most Wanted**. Проедьтесь по солнечному шоссе, запомните освещенность. Дальше за руливайте в темный тоннель. В момент выскакивания автомобиля из тоннеля на солнце вы в первую секунду не будете различать каких-либо деталей трассы. Все сольется в яркое пятно. Просто потому, что на экране была выведена картинка, на которой насыщенность пикселей «улицы» была рассчитана исходя из того, что машина только что находилась в темном тоннеле.

Да, HDR моделирует систему адаптации нашего глаза недостаточно точно (можно точнее, но обрабатывать такое изображение в реальном времени современным компьютерам не под силу). Если быть откровенным — она откровенно халтурит. Но! Даже на этом уровне подражания наш мозг радостно обманывается и говорит, что изображение значительно более реалистично. Что касается ресурсоемкости данного процесса — в среднем при включенном эффекте HDR в играх производительность падает процентов на 10—15, не более. Уже не приходится сомневаться, что через год-полтора HDR будет применяться во всех без исключения 3D-движках и, соответственно, играх.



Фон — фотография. Авто — 3D-модель, построенная на основе HDR.



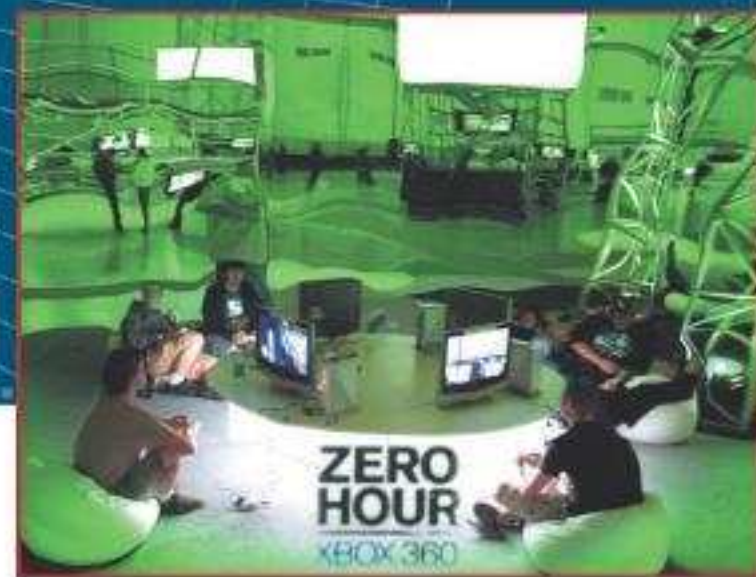
Fixed Aperture

High-Dynamic Range

Фон — фотография. Авто — 3D-модель, построенная на основе HDR.

ТОЧКА ОТСЧЕТА

ЗАПУСК XBOX 360 В США



16 ноября Microsoft анонсировала одну из самых масштабных пиар-акций, приуроченных к выходу Xbox 360, — грандиозную вечеринку Zero Hour. Провести ее было решено в пустыне Мохаве на юге штата Калифорния. Билеты распространялись тремя официальными способами и одним неофициальным. Их получили самые активные посетители форумов сайта www.xbox.com, те, кто сделал предзаказ Xbox 360, и победители конкурса Hex 168, который проводился на сайте www.hex168.com, запущенном специально для раскрутки консоли. Среди 360 победителей, кстати, оказался и один россиянин — некто Станислав из Москвы. Вот только приехать на Zero Hour ему не удалось (надо ведь получить визу, покупать авиабилеты и так далее).

В принципе, попасть на Zero Hour мог любой желающий — были бы деньги. В тот день, когда начали раздавать приглашающие билеты, они сразу же появились на интернет-аукционах. Стараниями американских СМИ вокруг Zero Hour был создан такой ажиотаж, что на eBay (самом популярном сетевом аукционе) билеты перепродавались за тысячу и более долларов. Всего вечеринку посетили 3000 человек, не считая обслуживающего персонала, журналистов (среди них был и ваш покорный слуга) и прочих халявщиков.

24 часа в обнимку с приставкой

18 ноября, 12:00. Офис главного редактора GameSpot China (автор статьи живет в Китае и работает в китайском отделении

GameSpot, крупнейшего в мире онлайн-игрового издания. — Прим. ред.). Десять добровольцев, в том числе и автор этих строк, вызвались на совершенно безумный поступок: продержаться на Zero Hour ровно сутки без сна и еды. Основная задача — разглядывать, разнюхивать и запоминать все любое.

19 ноября, 9:00. Камеры наготове, настрой боевой, рюкзаки упакованы по минимуму, потому что возвращаться придется загруженными до отказа. Билеты на руках, мы в самолете. Нам предстоит не самое приятное 14-часовое путешествие по маршруту Пекин — Лос-Анджелес. Вечером этого же дня мы приземляемся в Лос-Анджелесе, уставшие и обессиленные.

20 ноября, 13:00. На самом деле Zero Hour начинается вечером, в 21:00, но мы, как самые любознательные и настырные, прибыли на место еще с утра, чтобы своими глазами (и объективами камер) увидеть последние приготовления, пройтись по еще не заполненным галдящей толпой павильонам, оценить размах грядущего шоу и уровень сервиса.

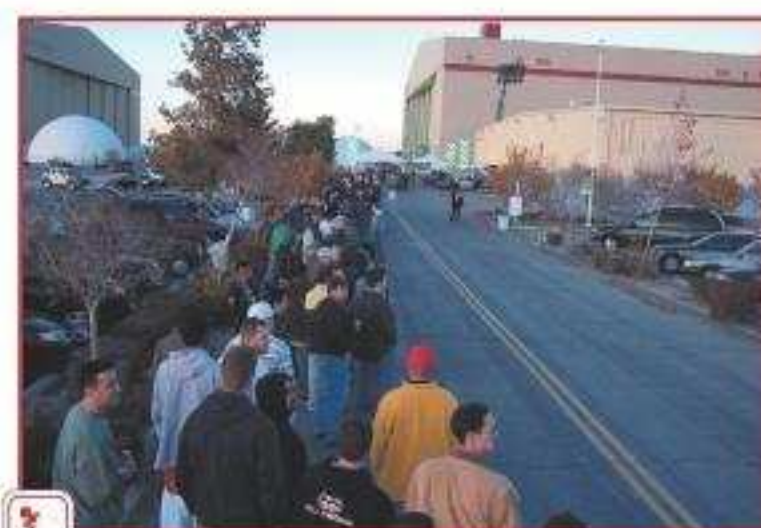
Тут придется немного отойти от темы и рассказать, какую задачу поставили организаторы перед участниками вечеринки. Microsoft, конечно же, не была бы собой, если бы не умела выжимать из сухого камня всю воду: помимо самой вечеринки, множества презентаций, чемпионатов и сессий по раздаче автографов, которые шли на протяжении всех 24 часов, посетителям предлагалось участвовать в игре... на выживание. Это значит, что те, кто смог выдержать все 24 часа без сна, получали призы и памятные сувениры. А также незабываемую головную боль...



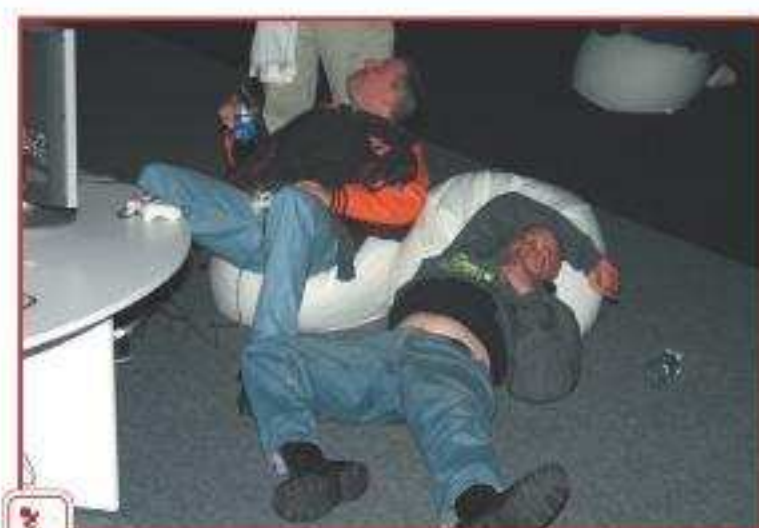
Необычную выдержку проявил Питер Мур. Выстояв 24 часа на Zero Hour, он сразу же отправился на презентацию Xbox 360 в Сизтл, а оттуда — в Редмонд. Все это время Питер так и не сомкнул глаз.



Место для шоу (гигантский ангар в центре пустыни) Microsoft выбрала экзотическое, зато не было тесноты и никому не пришлось стоять в очередях за приставками.



Огромное здание на заднем плане — это тот самый ангар, где проходила Zero Hour.



К утру 21 ноября участники Zero Hour начали отключаться один за другим.

Получив бейджи, мы были приятно удивлены: на них красовалась надпись «Full Access». Обладателей таких бейджей пускали абсолютно повсюду, они даже могли погладить по лысине Джея Алларда и пощипать за бороду Питера Мура (о том, кто они такие, см. вставку по соседству). Большая часть мероприятий проходила в огромном ангаре, по соседству стояло несколько шатров: в одном был бар с алкогольными напитками, в другом регистрировали посетителей шоу, а в третьем можно было отдохнуть в тишине от безостановочного гуляния.

Примерно к пяти часам вечера начали подтягиваться первые участники и выстраиваться в очередь, которая уже к семи часам растянулась едва ли не до самой Аризоны. Мы тоже встаем в очередь — чтобы получить максимум впечатлений и зарядиться энергетикой толпы. За всю свою жизнь мне ни разу не доводилось видеть столько счастливых людей на отдельно взятом участке земли. То тут, то там от переизбытка эмоций выкрикивались признания в любви к Xbox 360, кто-то пел песни, остальные смеялись и шутили. В общем, настроение у народа было исключительно праздничное.

На территорию Zero Hour начали пускать ровно в 21:00, но главный павильон открылся только в 22:00. Скучать, однако, не пришлось: за этот час надо было зарегистрироваться и получить свой survival kit (набор для выживания): шапку, ветровку (все с логотипом Xbox 360 и Zero Hour), три шоколадных батончика и три пачки с освежающими леденцами. По подсчетам организаторов, этого должно было быть достаточно, чтобы продержаться сутки, но для подстраховки поставили еще один большой стол, который просто ломился от различных яств (к сожалению, там тоже были одни сладости).

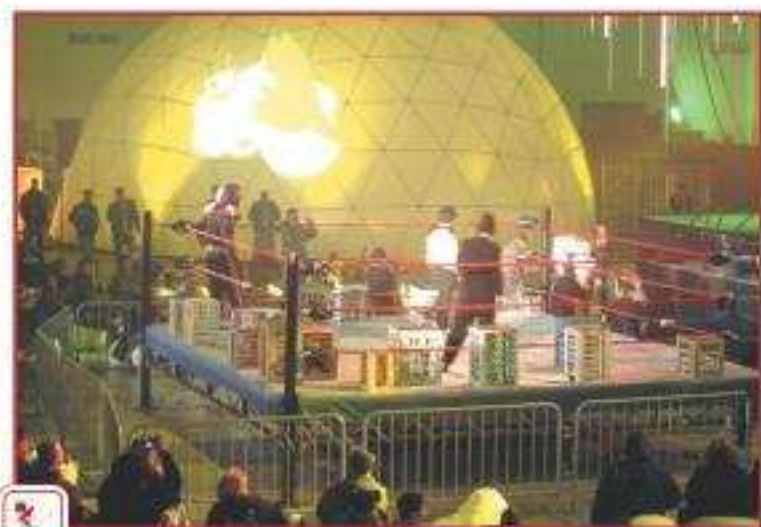
Пока зарегистрированные посетители подтягивались к еще закрытым воротам, их развлекали игравшие на барабанах монголы и разного рода картинки, высвечивавшиеся прямо на огромной стене ангара. Спустя некоторое время на сцену, сооруженную возле ангара, поднялись «отцы» Xbox и Xbox 360: Джей Аллард и Питер Мур. После короткой вступительной речи двери центрального павильона наконец-то открылись и все наперебой рванули занимать места перед консолями (некоторые, правда, предпочли полевой бар).

В ангаре находилось несколько сотен Xbox 360, около полутысячи мягких пуфиков, огромная сцена, боксерский ринг в центре зала и комнаты для VIP-персон, где они могли спокойно играть, не отвлекаясь на внешнюю суету. Также был магазин по продаже Xbox 360, но в это время он еще не работал — продажи консолей для участников начались только ве-

чером 21 ноября. Сам ангар был оформлен в эдаком индустриальном стиле: хаотично расставленные металлические конструкции, деревянные с пружинами вместо листьев, огромная секция, напоминающая строительные леса, на которых были развешаны демо-юниты Xbox 360. Освещение подобрали под цвет символики Xbox 360 — ярко-салатовое.

Посетители сами выбирали себе занятие по душе. Одни зависали в баре, другие охотились за сувенирами и автографами, третьи бегали по презентациям, остальные же просто играли, развалившись в удобных пуфиках. С этими пуфиками, кстати, делали самые невероятные вещи: на них сидели, спали, из них строили замки, ими даже дрались (в шутку, конечно). На боксерском ринге в центре зала регулярно проходили бои с участием Рю Хаябусы (серия **Dead or Alive**, **Ninja Gaiden**), человека-омара (**Kameo: Elements of Power**) и огромной консервной банки (даже не знаем, из какой она игры). В перерывах между боксерскими поединками на гигантскую сцену выходили разработчики и рассказывали собравшейся публике о своих достижениях, но слушали их вполуха — рядовым игрокам рассказы девелоперов были неинтересны. Участники многочисленных конкурсов и турниров могли выиграть массу эксклюзивных подарков, в том числе сменные лицевые панели для Xbox 360, на которых по желанию победителя художники рисовали все что угодно. Успеть все и везде было попросту невозможно, поэтому многие использовали следующую схему: поиграл — посмотрел шоу — посидел в баре — еще раз поиграл.

Игр было представлено достаточно много. Помимо лаунч-тайтлов (они поступили в продажу одновременно с консолью) были проекты, еще далекие от завершения: экшен **Ninety-Nine Nights**, файтинг **Dead or Alive 4** и еще какая-то «жмуть» на японском языке (!). Но наибольший ажиотаж вызвала, безусловно, **Dead or Alive 4** (к моменту выхода журнала игра уже появится на прилавках).

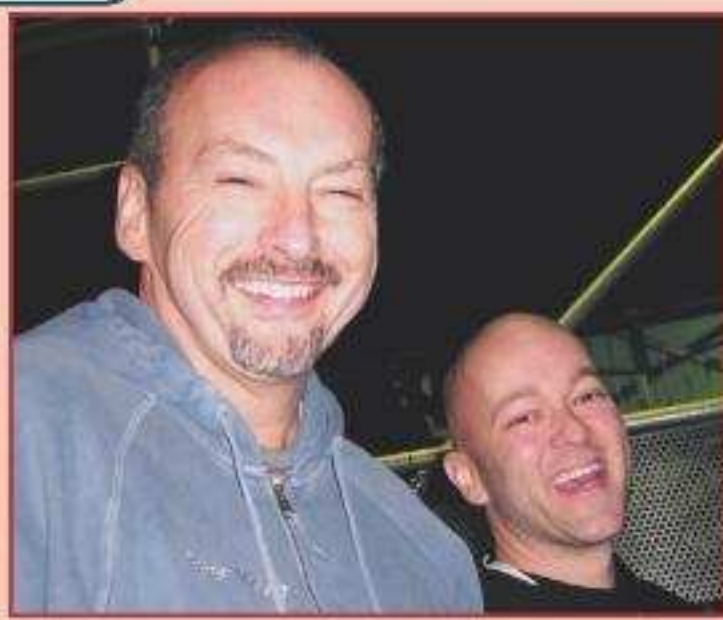


На боксерском ринге то и дело устраивались показательные бои между персонажами игр для Xbox 360.



Самый долгожданный момент всей вечеринки: первые коробки с Xbox 360 вот-вот попадут в руки первых покупателей.

ПАПА И МАМА ХВОХ'ОВ



Слева — Питер Мур, вице-президент по продажам и маркетингу отделения Home and Entertainment Division компании Microsoft. Ранее занимал должность президента **SEGA of America**, но был отправлен в отставку по причине того, что боссы SEGA остались крайне недовольны ходом продаж спортивных игр на североамериканском рынке.

Справа — Джей Аллард, еще один вице-президент Microsoft, самый главный человек по Xbox и самая блестящая лысина игровой индустрии. Идея вывести Microsoft на консольный рынок принадлежит именно ему.

Через пять-шесть часов после старта посетители просто потеряли чувство времени: столько развлечений, и везде хочется успеть. «Выжить» удалось далеко не всем, даже несмотря на то что всем желающим бесплатно наливали энергетический напиток Dew MDX. Ближе к рассвету многие начали вырубаться прямо на ходу: кто-то засыпал во время игры с геймпадом в руках, кто-то распластался на полу, а самые находчивые строили из пуфиков уютные гнездышки и засыпали в них.

21 ноября, раннее утро. Самые стойкие с трудом выползают на улицу. Здесь для них уже готовы развлечения: езда на самокатах (с препятствиями!), прыжки на батутах и настольный футбол гигантских размеров. Публика встречает их без особого энтузиазма: все стараются приберечь силы до вечера, когда начнутся продажи Xbox 360. День прошел очень спокойно: селебрити опять раздавали автографы, разработчики выступали на сцене, а самые «живучие» игроки участвовали в турнирах.

В семь часов вечера появились грузовики с консолями (их сопровождал полицейский эскорт). К этому времени народ уже нетерпеливо топтался возле касс, но толкучки и беспорядков не было, никого не затоптали и не задавили. Купив приставку, измотанные участники Zero Hour тут же отправлялись домой.

Очень приятно, что Microsoft закатила такую шикарную пирушку для обычных игроков, а не стала делать закрытую презентацию для журналистов, как это было в 2001 году с первым Xbox. Готовились к Zero Hour в большой спешке (павильоны и декорации начали строить лишь за неделю до начала мероприятия), но по ходу вечеринки никаких накладок не возникало. Порадовала и расчетливость организаторов: свободных консолей, пуфиков и подарков всем хватило с избытком. Не понравилась только излишняя затянутость вечеринки: все-таки 24 часа — это слегка перебор, достаточно было бы и 12-часового марафона.

А тем временем...

Возвращаясь в гостиницу уже поздно вечером, мы были поражены количеством людей, которые с вечера занимали очереди у супермаркетов, чтобы рано утром приобрести Xbox 360. Люди приходили с кушетками, спальными мешками и одеялами; некоторые даже разбивали палатки.

22 ноября, 9:00. Я с фотоаппаратом стою у того самого супермаркета, возле которого

мы проезжали рано утром. За это время очередь выросла в десятки раз. На улицу выходит сотрудник магазина и пытается успокоить толпу: мол, не волнуйтесь, всем консолей не хватит в любом случае. Двери магазина открываются, и люди... организованно заходят внутрь. Никто никого не толкает, не выносит витрины, не ломает руки. Первыми приставки получают те, кто сделал предзаказы, все остальные нетерпеливо переминаются с ноги на ногу. Когда счастливые «предзаказники» наконец вываливаются на улицу, консолей остается совсем мало, поэтому продают их максимум по одной коробке в руки. Тем не менее большинству покупателей приставки все же не достаются. Похожая картина была и во всех остальных магазинах США и Канады.

Спрос рождает предложение: в тот же день на аукционе eBay появились Xbox 360 по ценам, в несколько раз превышающим магазинные — от \$1000 и более (в магазинах приставка стоит \$299 в базовой комплектации и \$399 — в полной). Самая же внушительная сумма, за которую продали Xbox 360 (на данный момент), составила \$10 600 (!). ■



Самые отчаянные гики ночевали прямо у магазинов, чтобы с утра первыми купить Xbox 360.



Большая часть толпы просто не поместилась в кадр.



ПИРАТЫ XXI ВЕКА

ФОРУМ РАЗРАБОТЧИКОВ

Наши еженедельные беседы с мэтрами игростроения о самых насущных, самых болезненных вопросах, связанных с компьютерными играми, продолжаются. Обратите внимание, что на нашем форуме (<http://forum.igromania.ru>) в ветке «Почта «Игромании» вы можете предложить свою тему для обсуждения.

В сегодняшней беседе приняли участие:
nek — Юрий Некрасов, директор CrioLand;
ChS — Михаил Пискунов, ведущий сценарист «К-Д ЛАБ» и KDV Games;

Zorich — писатель-фантаст Александр Зорич;
Их встречала, приветчала и подбадривала «Игромания» в лице **Владимира Болвина**, **Алексея Макаренкова** и **Светланы Померанцевой**.

Глас народа

Сегодня речь пойдет о пиратах. Несмотря на бурные дебаты в прессе, на заседаниях правительства и даже на лавочках у подъездов, основная масса игроков еще до конца не разобралась со своим отношением к пиратству — хорошо или плохо? Собственно, а за какой бок их кусает производитель контрафакта? Казалось бы, все уже тысячу раз оговорено, рассмотрено и понятно абсолютно всем. Но нет, многие до сих пор считают пиратов

благородными людьми. Высказывания посетителей нашего почтового форума (<http://forum.igromania.ru/forumdisplay.php?f=9>) не оставляют по этому поводу никаких сомнений: «С учетом наших доходов, пираты — это настоящие «робингуды»...», «...Да пираты вообще молодцы, делают то же самое, только гораздо дешевле!» — и так далее в том же духе.

ВНИМАНИЕ Заезды бульдозеров по горам пиратских дисков, массовые изъятия «левой» продукции из магазинов и остановка штамповочных станков со стороны игроков почему-то сопровождаются не криками «Браво!», а одними лишь стоном и всхлипами. Попробуем разобраться, чем привлекают геймеров пиратские диски, и прокомментируем их цитатами посетителей форума.

1) Ценой? Безусловно. Но когда выбирают не программное обеспечение, а, допустим, бытовую технику, далеко не всегда гонятся за дешевизной. Скорее наоборот — все стараются получить максимально высокое качество (которое не бывает дешевым). Тем не менее к играм это явно не относится: «...Попытку продать мне игру за 50 баксов я считаю глумлением. Моя цена — \$10. Кто за 10 продаст, у того и возьму. Кроме того, я лучше поддержу своего провайдера и на халяву скачаю игры из Сети...».

2) Оперативностью? Факт, пираты работают намного оперативнее, ведь им не нужно согласовывать детали, подписывать кучу документов и утрясать множество проблем. Однако взломанные и «русифицированные» в домашних условиях программы покрыты массой «родимых пятен». Выходит, игрокам на качество наплевать? Или они купят то, что появится на прилавках раньше? «Наши подпольные умельцы основали пиратскую фирму XXX. Как нам везет! Вышла игра в 7 утра, а к 9 вечера ее уже снабжают субтитрами на русском и голосовым переводом...».

3) Доступностью, поскольку «правильных» дисков порой невозможно достать? «В Москве

можно купить лицензию, а что делать тем, кто живет в провинции? У нас в городе с софтом и играми положение бедственное. В этой связи попробуйте догадаться, откуда я беру игры...».

Посекундная тарификация



[ChS]

Обличительные речи о пиратстве сродни рассказам о вреде курения. Об этом сказано многое, приведена масса доводов, в том числе и очень шокирующих.

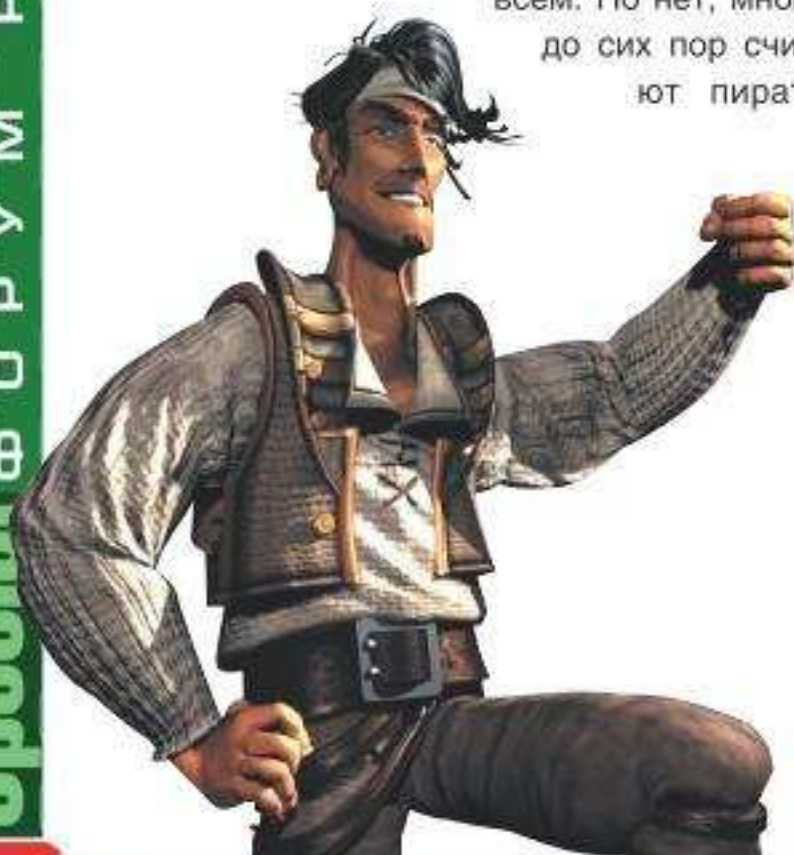
Но тем не менее люди все равно курят. И все же этот вопрос надо неустанно поднимать, поскольку вреда от пиратов много. Вообще-то пиратство — это очень прибыльное дело, и живут «робингуды» отнюдь не в лесу и не в землянках. А низкая цена на пиратские диски означает, что кто-то лишился честно заработанных денег. Если мне предложат на улице мобильник за одну пятую его реальной стоимости, я откажусь — ведь за эту разницу в цене кто-то пострадал. Цены на игры устанавливаются вовсе не для того, чтобы поглумиться над покупателем.



[nek]

Это комплексная проблема. На мой взгляд, пираты существуют благодаря двум основным проблемам: 1) низкой платежеспособности покупателей (бедности населения) и 2) неспособности государства пресечь продажу контрафактной продукции. Решение этих проблем выбьет у пиратов почву из-под ног. Но пока никаких намеков на скорое оздоровление рынка не наблюдается. Что, впрочем, и неудивительно — в один день такие проблемы не решаются.

Наша компания — разработчик. Мы делаем игры и хотим получать за свою работу деньги. Покупая лицензию, игроки оплачивают нашу работу, вкладывают деньги в развитие компании и всего отечественного игропрома в целом. Приобретая же краденое, люди





MICROSOFT НАСТУПАЕТ... И ВЫИГРЫВАЕТ

Представители фирмы Microsoft в России вовсе не желают мириться с российской действительностью и «адаптировать» систему продаж под местный менталитет. «Цивилизованность» прививается российскому потребителю с помощью милиции. В конце ноября 2005 года в Ростове-на-Дону объявлен приговор россиянину Сахно П.Г., который признан виновным в нарушении Закона РФ «Об авторских и смежных правах». Ему назначено наказание в виде лишения свободы сроком на один год и штраф размером 25 000 рублей. Отбывать наказание ему придется в колонии-поселении. А виноват он в том, что устанавливал по просьбам товарищей нелегальную копию Windows. Трудно даже представить, сколько народу у нас ходят в одном шаге от тюрьмы. Вот уж верно говорят — не зарекайся... Стараниями Microsoft такого рода «пираты» попадались и раньше, но до этого сроки давали условно.



спонсируют нелегальный бизнес, который отнимает у разработчиков их доходы. Для нас это очень больная вопрос, но я бы не стал обвинять во всем покупателей. Они берут то, что им продают. Люди не обязаны следить за соблюдением законов на территории страны. Для этого есть соответствующие органы. Просто каждый должен хорошо выполнять свою работу на своем уровне. Правительство ответственно за то (в какой-то степени), чтобы у соотечественников были деньги на лицензию. Милиция должна следить за тем, чтобы распространителей контрафакта было как можно меньше. Задача игровой компании — создать такую игру, за которую игрокам было бы не жалко отдать деньги. Разумеется, мнение покупателей имеет значение, но пока не будут решены основные проблемы, сформировать общественное мнение невозможно.



По поводу низкой платежеспособности — мы как-то раз провожали группу норвежцев в аэропорту, где они случайно оказались возле ларька с компьютерными играми (сплошной контрафакт). Увидев цены, представители одной из самых благополучных стран Европы радостно выстроились в очередь и купили практически все, что было на прилавке. Вот вам и «цивилизация»... Дома им такое «счастье» недоступно — на каждом углу там пиратку не продают.



[ChS]

Здесь, в общем-то, как в футболе — когда пиратский диск оказывается на прилавке, это все равно что нападающий выходит один на один с вратарем или да-

же с пустыми воротами. То есть, по большому счету, делать что-либо поздно. На одной чаше весов \$40 экономии, а на другой — всего лишь разумные, но труднооспоримые доводы. Преодолеть такое искушение очень трудно.

Люди везде одинаковы. Пока для пиратов есть экономическая ниша, отлавливать их поодиночке бесполезно. Свято место пусто не бывает. Проблема в том, что в нашем случае товаром является информация (игра), создать которую очень трудно, а вот воспроизвести очень легко. В отличие от, например, «Мерседеса».

Радикальное решение проблемы я вижу в следующем — продавать нужно не товар в виде диска, а услуги в виде игрового времени. Пусть игрок подключается через быструю широкополосную линию к серверу и играет в нравящуюся ему игру, пока не надоест. Пробразом такой модели является служба Xbox Live! Если с пиратством не могут разобраться на государственном уровне, эту проблему решат сами разработчики.



Однако бывает и так, что лицензию просто невозможно купить!



[ChS]

Для меня лично это не проблема. Ассортимент легальной продукции на российском рынке уже достаточно широк — есть из чего выбирать. В большинстве случаев желание поиграть в игру непременно в день ее выхода — всего лишь каприз, в котором легко можно себя ограничить (вообще-то иногда это бывает очень трудно... — Прим. ред.).

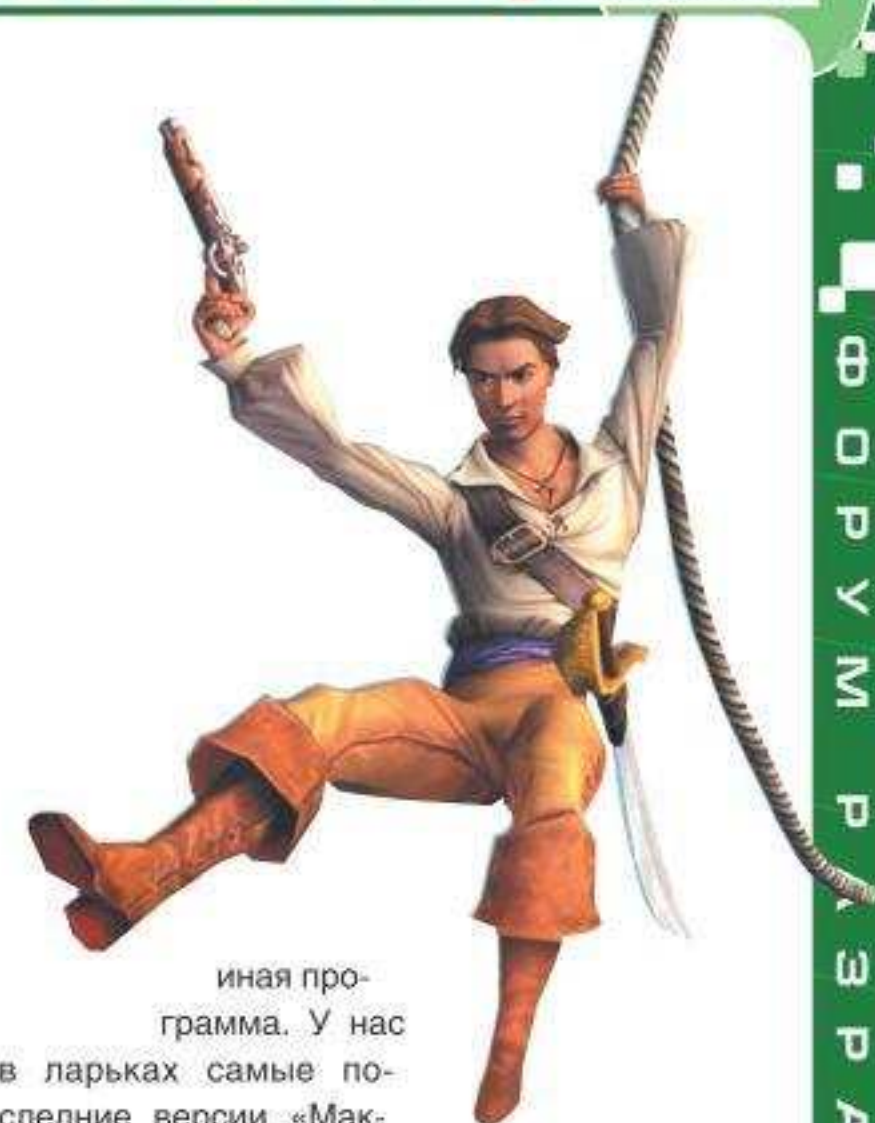
В любом случае легальная локализованная версия игры предоставляет гораздо больший уровень комфорта, от которого уже не хочется отказываться. Я, например, решил дождаться версии DOOM 3 от фирмы 1C, хотя под рукой была пиратская версия. Другое дело, если лицензионных версий у нас никто продавать не собирается... Вот это действительно проблема. Я как-то слышал про то, как один наш уважаемый издатель обратился к очень уважаемому разработчику с предложением выпустить его игру в России. Прикинув возможные продажи и, соответственно, доход от сделки, очень уважаемый разработчик изумился и сказал: «Юристы, которые будут оформлять контракт, возьмут с нас больше денег, чем мы получим от продаж в вашей стране!». Это было уже давно, но западные издатели до сих пор относятся к российскому рынку с недоверием.

А был ли выбор?..



Если уж говорить прямо, то когда-то пираты сделали доброе дело: благодаря им все мы получили возможность пользоваться дорогостоящим софтом, о котором многие американцы могли только мечтать. Помнится, в 1998 году, после дефолта, мы встречали на западных сайтах по 3D-моделированию такие цитаты: «Не подскажите, стоит ли мне покупать 3ds Max 2.x, если я начинающий 3D-моделлер? Все-таки он стоит \$2500...».

До этого момента нам как-то не приходило в голову, сколько на самом деле стоит та или



иная программа. У нас в ларьках самые последние версии «Макса» продавались за 70 рублей, и любой школьник мог попробовать все графические пакеты вместе взятые. Лицензионные версии можно было достать только через знакомых. Если бы тогда государство разгромило пиратов, весь серьезный софт (включая хорошие игры) был бы просто недоступен большей части населения...

Не исключаем, что на тот момент возможность купить этот софт по той цене, которую могли заплатить покупатели, сыграла какую-то положительную роль. Поэтому сегодня у нас так много людей, знакомых с 3D-моделированием, разбирающихся в программировании и т. д. Может, поэтому власти смотрели на пиратов сквозь пальцы?



[Zorich]

С копирайтом на софт вообще получается интересная ситуация. Лично я уже 10 лет не могу однозначно сформулировать свое отношение к этому вопросу. Казалось бы, куда проще сказать: за все всегда надо платить — и точка! Но вот не поворачивается у меня язык... Двенадцать лет назад мне с трудом хватило денег на весь-ма скромный компьютер.

Чуть позже купил себе «троечку» — тоже на последние деньги. Ну не мог я тогда, физически



не мог, заплатить за Windows, MS Office, Corel Draw и Adobe Photoshop. А мне все это надо было освоить, потому что я тогда занимался так называемыми синкретическими литературно-художественными проектами, «чистым искусством», так сказать, где образительный ряд сопрягался с текстами в единое целое.

С играми ситуация очень похожая. Кто, например, издавал StarLancer в России? А никто. Microsoft не продала права на эту игру ни одному из российских издателей. А можно ли найти лицензионный StarLancer в том же Харькове? Нет, невозможно. Отсюда вопрос: что делать жителю Харькова, который хочет этот самый StarLancer посмотреть дальше демоверсии? Но ведь и демку не всякий может скачать — у нас куча народа по сей день живет на диалопе.

С другой стороны, я нутром чую, что отечественный производитель просто обязан бороться за соблюдение своих прав. Иначе он просто умрет, проиграв в конкурентной борьбе мощным западным фирмам на своем внутреннем рынке. У нас пираты диктуют такие демпинговые цены на диски, что отечественные разработчики просто не могут вырасти до уровня западного.

Теперь посмотрим правде в глаза: фактически, получаются двойные стандарты — против пиратов, но... А что делать?

Игры на «развес»



[ChS]

Видю, разговор вышел на новый, более глобальный уровень. Конечно, доступность интеллектуальных достижений для каждого члена общества — безусловное благо. С другой стороны, тот, кто эти «блага» создавал, имеет право на вознаграждение. Истина же где-то посередине.

Microsoft совсем недавно анонсировала два онлайн-сервиса — Windows Live и Office Live (вдобавок к Xbox Live!). Понимая уязвимость коробочного софта перед пиратами, компания ищет другие формы распространения своей продукции. Эксперименты с онлайн-сервисами ведутся на всех фронтах — начиная с продаж игрового времени и заканчивая всем остальным. Еще несколько шагов в этом направлении, и стандарт перестанет двоиться в глазах.

Вывод Переход разработчиков к продажам игрового времени вместо



привычных игровых CD/DVD больно ударит не только по пиратам, но и по большинству российских игроков. Западные геймеры «сидят» на высокоскоростных линиях, у нас же со связью все не так шоколадно...

Понятно, почему люди покупают пиратские диски. Но может, найдутся другие способы борьбы с пиратами? Есть же законодатель, милиция. Воспитательные меры к покупателям: школа, ясли, детский сад. Воспитательно-принудительные меры к пиратам: СИЗО, зона, электрический стул, газовая камера, выстрел в затылок, инъекция яда, повешение, гильотинирование, сожжение на медленном огне.

Еще есть такие игроки, которые приобретают пиратки исключительно в ознакомительных целях. Т.е. контрафакт используется в качестве «продвинутой демоверсии». Почему бы, собственно говоря, не продавать по демпинговым ценам (по сравнению с пиратскими дисками) версию игры, в которой содержится 2/3 ее реального объема? Иными словами: не бесплатную демоверсию, а платную, очень дешевую, но — обрезанную. Понравится покупателю — пойдет и купит полную. Он будет знать, зачем пошел в магазин. Смысл покупки пиратского диска будет несколько подорван. Чем не вариант?



[ChS]

В звукозаписывающей индустрии, кажется, уже точно установлено, что циркуляция пиратских MP3 способствует продажам музыки. Но игры — несколько иной продукт, многие из них одноразовые, даже несмотря на высокое качество.

А вот недорогая демоверсия объемом 2/3 от полной... Честно говоря, не знаю. Мысль интересная, но это вопрос к маркетологам. Только они могут оценить действенность такого хода. Не исключено, это нарушает какие-то законы рынка, а может, наоборот, это революционное предложение.

Вывод Для нас, потребителей, любой вариант интереснее, чем вынужденный уход разработчиков в интернет-сумрак.

Ситуация на российском рынке ужасающая — разработчики трудятся как пчелки, а «мед» снимают какие-то левые граждане, которые не придумывали сюжет, не рисовали героев, не программировали игровой движок и вообще — не имеют никакого отношения к играм. Зато пираты предоставляют возможность купить созданное разработчиками за копейки, чему наши покупатели очень рады. Только девелоперам почему-то не нравится кормить непонятных нахлебников, поэтому они ищут радикальный выход из этой ситуации. Но мы искренне надеемся, что в результате все придет к компромиссному варианту — такому, который устраивал бы и разработчиков, и игроков. ■



ПИРАТСТВО НА КОНСОЛЯХ

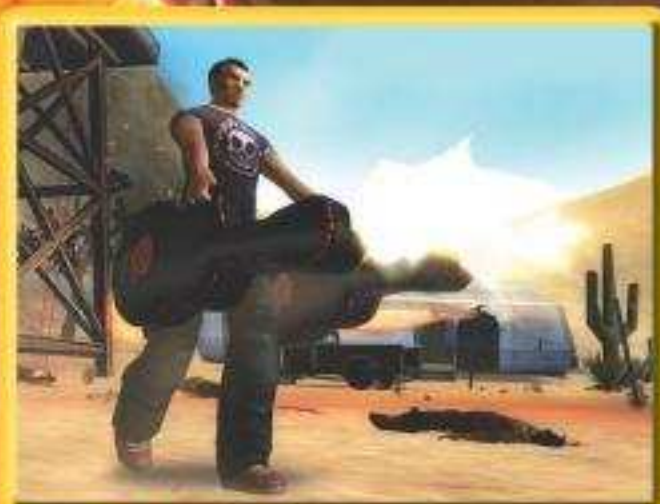
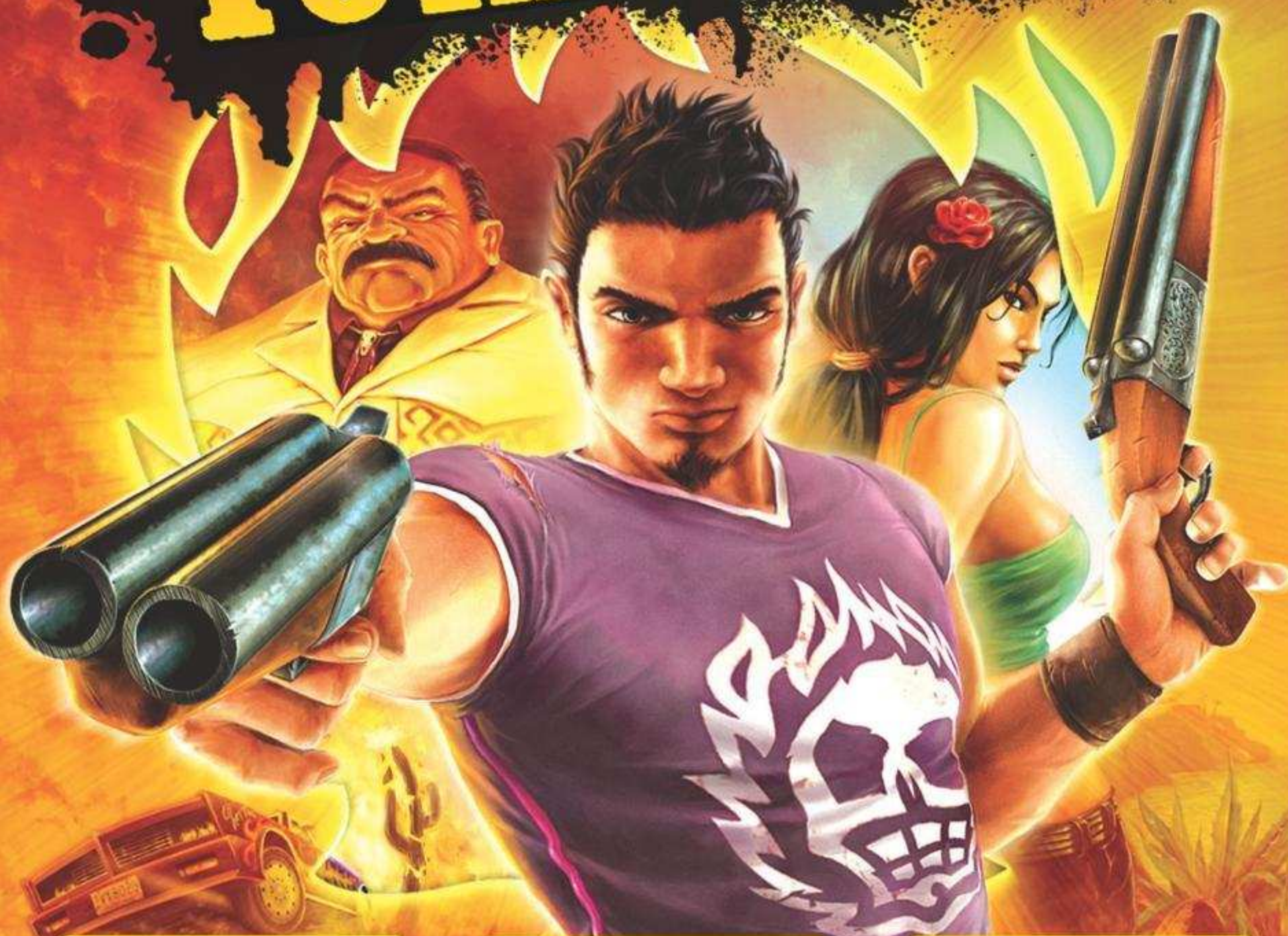
Приставочные игры тоже пиратят, но в меньших масштабах — запуск контрафакта на консолях связан с определенными трудностями. Чтобы приставка начала понимать пиратские диски, в нее сначала надо установить мод-чип, а для этого потребуется «хирургическое вмешательство» с паяльником в руках. Одно неверное движение — и консоль превращается в стильную подставку для вазы с цветами.



Мод-чипов для Xbox 360 еще нет, но это лишь до поры до времени. Через полгода (или чуть позже) они появятся в продаже.



TOTAL OVERDOSE™



**ПОТРЯСАЮЩЕ ДИНАМИЧНЫЙ,
 ЖЕСТКИЙ И ЦИННИЧНЫЙ ACTION
 В ЛУЧШИХ ТРАДИЦИЯХ GTA**



Игорь Варнавский

РЕЦЕНЗИИ

Хроники Нарнии: Лев, колдунья и волшебный шкаф

(The Chronicles of Narnia: The Lion, the Witch and the Wardrobe)

Производство: Buena Vista

Прокатчик в России: Каскад Фильм

Режиссер: Эндрю Адамсон

Продюсеры: Эндрю Адамсон,

Марк Джонсон, Филипп Стюер

Сценарий: Эндрю Адамсон,

К.С. Льюис, Энн Пикок

Композиторы: Гарри Грегсон-Уильямс,

Стивен Бартон

В главных ролях: Джорджи Хенли,

Скэндал Кейнс, Уильям Моусли,

Анна Попплуэлл, Тильда Суинтон

Бюджет: \$180 млн

Кассовые сборы: \$225 млн

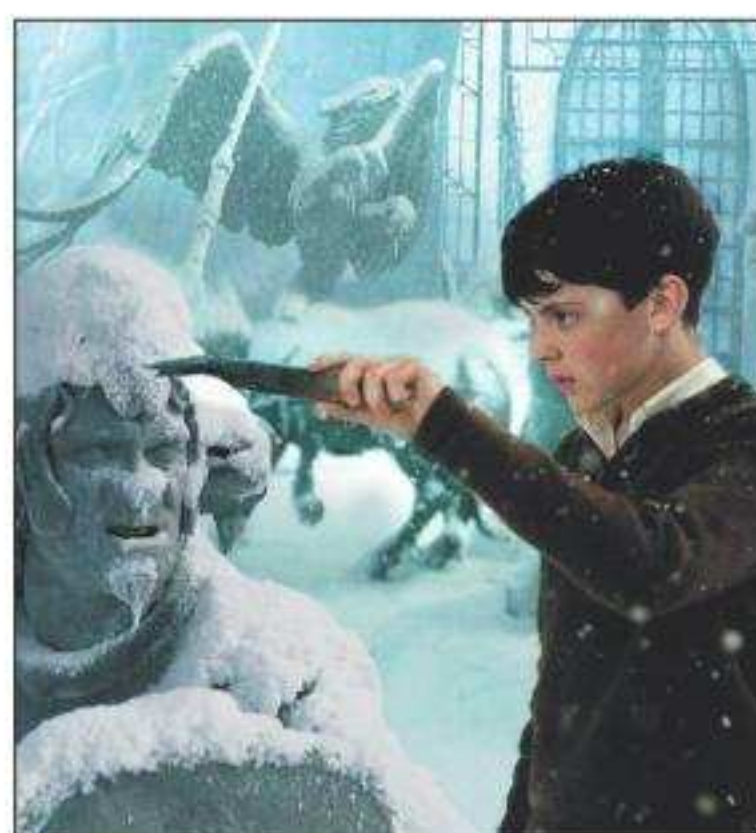
Сайты:

http://disney.go.com/disneypictures/narnia/lb_main.html,

www.narniafilm.ru

Питер, Сьюзан, Эдмунд и Люси — одна семья. Не слишком счастливая — их папа ушел на войну с фашистами, а город бомбят самолеты со свастиками. И не самая дружная —

— и очень даже зря. Довольный как слон, Тумнус приводит ее к себе домой, поит чаем и напевает колыбельную, после которой девочка сразу же засыпает. Дети в зрительном зале ощутимо волнуются — что сейчас будет? Папаши и мамы тоже волнуются, но уже по другой причине — им обещали детскую сказку, а здесь все идет к детскому порно. Через некоторое время Люси открывает глаза и видит перед собой Тумнуса, который произносит бессмертную фразу: «Я очень плохой фавн!» Дети сидят на иголках, папаши с мамами — так и вовсе на грани паники. Но тут, наконец, все встает на свои места: фавн объясняет, что каждый, кто заметит в лесу человека, должен сдать его ледяной колдунье, и именно это он сейчас сделает. Люси обижается — как же так, я думала



рига и обязательное в таких случаях Эпическое Сражение. Есть даже собственная Дакота Фэннинг (помните девочку из «Войны миров»?): десятилетняя Джорджи Хенли в роли Люси хороша настолько, что каждое ее появление в кадре воспринимается как настоящий праздник



(остальных героев просто не замечаешь). Проблема этого фильма в том, что ему вообще не надо было появляться на свет. «Хроники Нарнии» сняты по одноименной книжке кембриджского профессора Клайва Льюиса (близкого друга Толкиена; именно он, кстати, был первым читателем «Властелина колец»), которая, вообще говоря, не очень-то приспособлена для экранизации. Написана она в эдаком назидательном тоне, да еще с религиозным подтекстом. Киношники честно пытались уйти от нравоучительного тона, придумали массу смешных шуток (режиссер — Эндрю Адамсон, за его плечами оба «Шрека»), но общую канву сюжета им волей-неволей пришлось сохранить. Результат получился весьма странным: едва на экране начинается действие, как его прерывает какая-нибудь душеспасительная сцена: «лев Аслан проводит воспитательную беседу с братцем-предателем», «девочки плачут над убитым <спойлер>», «убитый <спойлер> воскресает», «старший брат корчит из себя умника и героя» и т. д. Сцены эти до того пафосны и наивны, что зрителя сразу же одолевает скука. Кинотеатр покидаешь в смешанных чувствах: снято вроде бы хорошо, но что-то явно не так.

■ ■ ■

Резюме: Не самый лучший фильм, но и отнюдь не самая худшая сказка. Смотреть стоит хотя бы для того, чтобы воочию увидеть рождение второй Дакоты Фэннинг — таких актрис, как Джорджи Хенли, еще поискать.

Оценка: ★★★★★

старший брат Питер все время третирует своего младшего брата Эдмунда, тот в ответ затравленно огрызается. Все меняется, когда дети попадают в дом некоего профессора, куда их эвакуируют подальше от немецких бомбардировщиков. Во время игры в прятки Люси (самая младшенькая) залезает в шкаф, внутри которого обнаруживается... заснеженный лес. Первый же встречный — фавн по имени Тумнус (получеловек-полукозел с повадками завзятого извращенца) — объясняет ей, что страна эта называется Нарния, а в пониженной температуре и обилии снега виновата ледяная колдунья. Люси недоумевает: что же плохого в зиме? Где снег, там и Рождество, а где Рождество, там и подарки. Мистер Тумнус с горечью в голосе отвечает: Рождества в Нарнии не было уже сто лет, и когда оно будет в следующий раз, никому неизвестно. «Пойдем ко мне, я тебя чем-нибудь угощу», — добавляет фавн с похотливой улыбкой. Люси после недолгих колебаний («Меня ждут родственники...») соглашается

мы друзья. Тумнус тушует, отводит ее к месту встречи, и девочка возвращается домой. Папаши с мамами облегченно вздыхают, но в их вздохе явно слышится недоумение: что это было — многослойная шутка для понимающих (читай: взрослой аудитории) или...

Сестра и братья Люси поначалу не поверили (обследование места происшествия показало, что в шкафу нет ничего, кроме старых шуб), пока по чистой случайности не очутились в Нарнии сами. Неприятности начинаются сразу же: ледяная колдунья объявляет на них охоту, на ее сторону переходит один из братьев, а местные в один голос уверяют, что дети должны спасти Нарнию. В следующие полтора часа вы 76 раз зевнете, 58 раз почешетесь, 35 раз смените положение тела и успеете 907454123348642646 раз подумать, куда делись \$180 млн бюджета.

Не подумайте дурного: «Хроники Нарнии» — действительно хорошая, качественно снятая сказка. Лучше нее в этом году были только «Чарли и шоколадная фабрика» и «Гарри Поттер и Кубок огня». Здесь есть сказочная атмосфера, хоть какая-то, но инт-





СМОТРИТЕ В КИНОТЕАТРАХ РОССИИ

**КРИСТАННА
ЛОКЕН**

**БЕН
КИНГСЛИ**

**МИШЕЛЬ
РОДРИГЕС**

**МАЙКА
МЭДСЕН**

**УДО
КИР**

**МИТ
ЛОАФ**

www.bloodrayne-themovie.com
www.bloodrayne-themovie.ru



**НА ОСНОВЕ
ОДНОИМЕННОЙ
КОМПЬЮТЕРНОЙ
ИГРЫ**

ВЕДОМАЯ МЕСТЬЮ

БЛАДРАЙН
BLOODRAYNE



Игорь Варнавский

РЕЦЕНЗИИ

Кинг-Конг (King Kong)

Производство: Universal Pictures

Прокатчик в России:

Universal International Pictures

Режиссер: Питер Джексон

Продюсеры: Питер Джексон,

Кэролайн Каннингем, Дэн Бленкин, Фрэн Уолш

Сценарий: Фрэн Уолш, Питер Джексон

Композиторы: Джеймс Ньютон Ховарт,
Блейк Нили

В главных ролях: Наоми Уоттс,

Джек Блэк, Эдриан Броуди, Энди Серкис

Бюджет: \$207 млн

Кассовые сборы: \$221 млн

Сайты: www.kingkongmovie.com,
www.kingkongfilm.ru

1933 год. Гениальный, но пока никем не оцененный кинорежиссер Карл Денэм оказывается в затруднительном положении: боссы кинокомпании собираются закрыть его фильм. Карл, узнав об их решении (подслушал за дверью), берет ноги в руки и в течение часа собирает команду, оборудование, находит новую актрису на главную роль, грузит все это на корабль и на свой страх и риск выходит в открытое море.

На этот раз людям приходится столкнуться с куда более страшными созданиями, чем немые аборигены. По острову разгуливают представители всей доисторической фауны: динозавры, летучие мыши-кровососы, гигантские сороконожки и, само собой, гигантская горилла, которой туземцы пытались скормить Энн. Горилла, вопреки всякой логике, не стала жрать девушку, а начала развлекаться с ней: тыкать пальцем и хохотать, когда Энн падает на землю. Энн поначалу робеет, но потом понимает — обезьяна настроена мирно. И тут же начинает капризничать: ты меня пальцем тронул — получи пощечину. Непривыкший к такому обращению Кинг-Конг свирепеет и крушит все вокруг, но, увидев, что блондинка отступать не намерена, разом грустнеет и убегает от Энн. Теперь настает очередь удивляться самой Энн. Забыв



вжимаемся вместе с ней. Напряжение все нарастает и нарастает, и в какой-то момент ты вдруг чувствуешь, что вжиматься больше некуда (лимит кресла исчерпан), а сцена все никак не желает кончаться. Эпизод номер два: доведенная до ручки горилла вырывается на улицы Нью-Йорка и начинает досмотр каждой встречной блондинки. Наконец он находит Ее (точнее, она его) и, забыв обо всем на свете от счастья, катается с нею по льду в городском парке. У зрителей комок подкатывается к горлу — все знают, чем это кончится. Эпизод номер три: Кинг-Конг и Энн наслаждаются последними минутами спокойствия на крыше Empire State Building. Появляются самолеты. Обезьяна бережно ставит девушку в безопасное место и



Конечный пункт назначения — остров Черепа, не отмеченный ни на каких картах. По прибытии на место (всех приключений, которые им пришлось пережить по пути, не перечислять) съемочная группа высаживается на берег, где едва не погибает в руках туземцев. Вернувшись на корабль, они решают покинуть остров, но предусмотрительные дикари похищают Энн (исполнительницу главной роли в фильме Карла), и команда вновь сходит на берег, чтобы спасти девушку. Неугомонный режиссер берет с собой камеры и пленку — якобы на всякий случай.



обо всем на свете, она бежит за Кинг-Конгом — сквозь непролазные джунгли, кишасшие огромными насекомыми, динозаврами, динозаврами, которые едят динозавров, и динозаврами, которые едят динозавров, которые едят динозавров. Убежать далеко ей, разумеется, не удастся, но в самый критичный момент появляется Кинг-Конг. Разъяренная обезьяна рвет динозаврам пасти и самоотверженно подставляет себя под удар, как будто девушка для него — самое главное сокровище на планете.

«Кинг-Конг» интересен от начала и до конца, все свои 187 минут. Здесь нет проходных или второстепенных моментов, вставленных для целостности повествования. Во «Властелине колец» (предыдущая работа Питера Джексона) при всей его гениальности нудятины было более чем достаточно. Здесь интересно даже вступление, где, казалось бы, не происходит вообще ничего примечательного. Отдельные сцены гениальны сверх всякой меры. Эпизод номер один: Энн прячется в трухлявом бревне, на нее падает жуткого вида мокрица (размером с крысу). Главная героиня вжимается в землю — мы

обреченно взбирается на макушку здания, чтобы встретить там смерть (надеюсь, все смотрели предыдущие фильмы, и я никому не испортил сюрприз). Гибель Кинг-Конга снята настолько трогательно, что приходится мобилизовать все свои внутренние силы — того гляди, сам расплачешься.

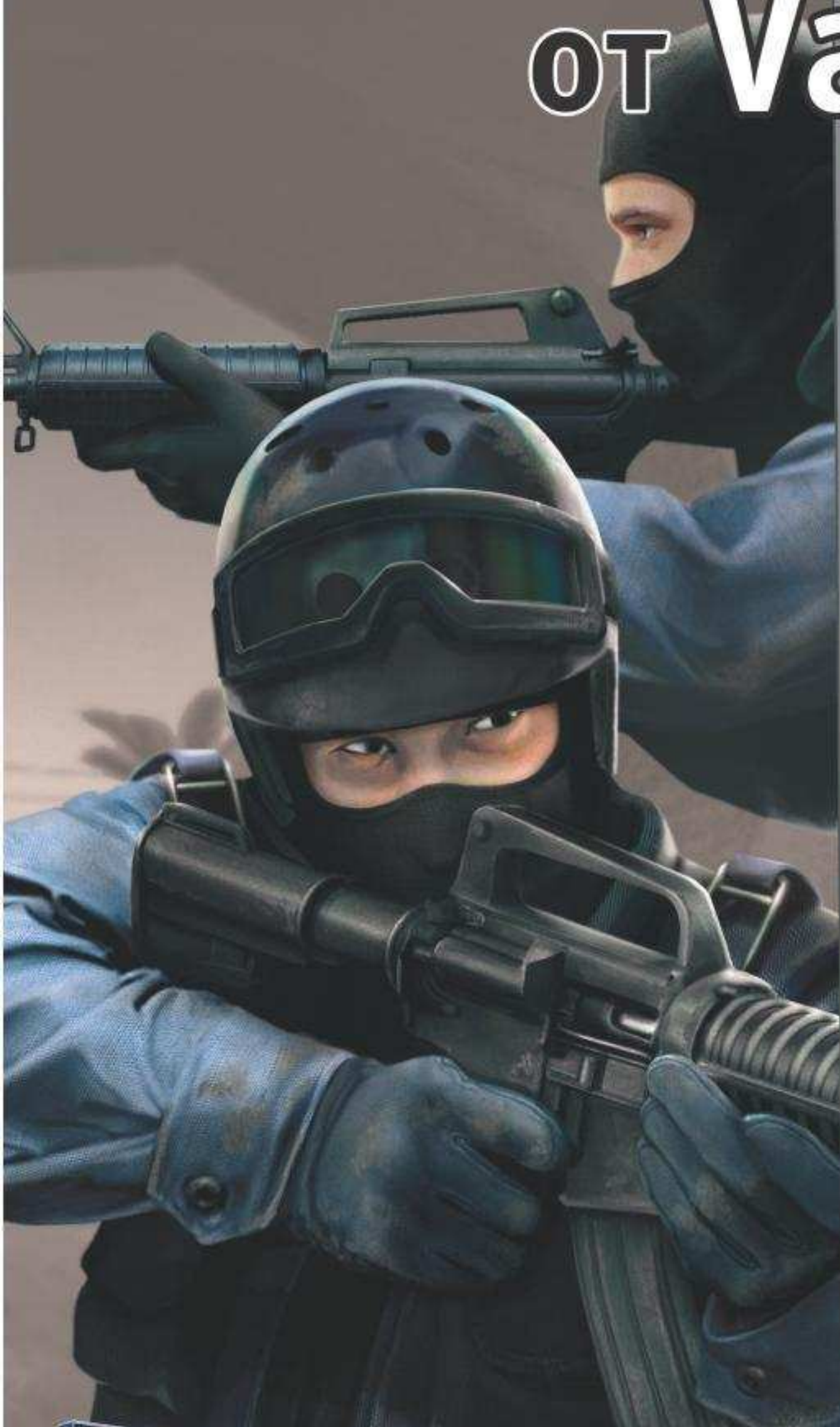
При этом «Кинг-Конга» нельзя однозначно отнести к какому-то одному жанру. Начало фильма — чистой воды комедия, причем комедия настоящая, без туалетного юмора. Когда герои отправляются на прогулку по острову, «Кинг-Конг» превращается в приключенческий фильм уровня «Индианы Джонса». В финале — натуральная, не наигранная драма, способная растопить сердце даже самого заиндевелого циника.

2005 год запомнится нам двумя фильмами: «Войной миров» и «Кинг-Конгом». Но если в первой картине еще можно найти хоть какие-то недостатки (вторая половина снята довольно вяло, есть некоторые претензии к сценарию), то во второй... честное слово, мы пытались, но ничего не нашли. Приличный хронометраж (три с лишним часа) — это скорее плюс, чем минус: хорошего фильма должно быть много.

Резюме: Как-то тихо и незаметно Питер Джексон стал главным режиссером современности, оттеснив на второй план даже Спилберга. «Кинг-Конг» — не только самый дорогой фильм в истории кино, но и один из самых лучших.

Оценка: ★★★★★

Официальные русские версии легендарных игр от Valve!



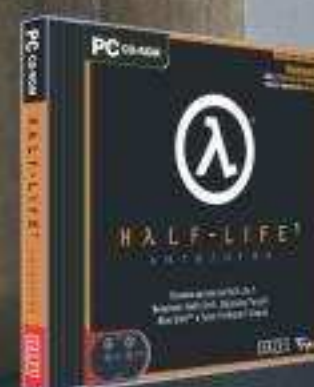
COUNTER-STRIKE™ 1
COUNTER-STRIKE: CONDITION ZERO®
ОФИЦИАЛЬНЫЙ БОТ ДЛЯ COUNTER-STRIKE™
КЛЮЧ ДЛЯ ИГРЫ ЧЕРЕЗ ИНТЕРНЕТ



COUNTER-STRIKE™: SOURCE™
HALF-LIFE® 2: DEATHMATCH
DAY OF DEFEAT®: SOURCE™
КЛЮЧ ДЛЯ ИГРЫ ЧЕРЕЗ ИНТЕРНЕТ



HALF-LIFE® 2
COUNTER-STRIKE™: SOURCE™
HALF-LIFE® 2: DEATHMATCH
HALF-LIFE®: SOURCE™
КЛЮЧ ДЛЯ ИГРЫ ЧЕРЕЗ ИНТЕРНЕТ



HALF-LIFE® 1
OPPOSING FORCE®
BLUE SHIFT™
TEAM FORTRESS® CLASSIC
КЛЮЧ ДЛЯ ИГРЫ ЧЕРЕЗ ИНТЕРНЕТ

VALVE

Товар сертифицирован. По вопросам оптовых закупок обращаться по тел.: (095) 780 90 91, e-mail: buka@buka.ru

© 2005 Valve Corporation. All rights reserved. Valve, the Valve logo, Half-Life, the Half-Life logo, the Lambda logo, Counter-Strike, the Counter-Strike logo, the gunman logo, Counter-Strike: Condition Zero, Source and the Source logo, Day of Defeat, the Day of Defeat logo, Blue Shift, Opposing Force and Team Fortress are trademarks or registered trademarks of Valve Corporation in the United States and/or other countries. All other trademarks are property of their respective owners.

бука
BUKA ENTERTAINMENT
WWW.BUKA.RU

DOOM: СТРЕЛЯЙ И ИДИ

DOOM: KNEE-DEEP IN THE DEAD

- Авторы: Дэвид Аб Хью и Брэд Линавивер (перевод Н. Гурвица)
- Издательство: Эксмо
- Тираж: 5000 экземпляров
- Жанр: фантастический боевик (роман)

DOOM — из тех игр, которые меньше всего подходят для переложения в литературную форму. Нет, конечно, какой-никакой сюжет там был, но покажите мне человека, который играл в DOOM ради него. Драйв, постоянное действие, атмосфера — вот что искали в этой игре. Судьба же безымянного морпеха интересовала всех лишь постольку поскольку.

Однако популярный бренд должен не прогаивать, а приносить деньги. Задолго до появления одноименного фильма по мотивам DOOM была написана тетралогия о приключениях храброго пехотинца, который, кстати, обзавелся именем — Флай Таггарт. Однако наши издатели, по всей видимости, решили приурочить выход книг к релизу фильма, смекнув, что так они принесут куда большую прибыль.

Откровенно говоря, перед тем как взять в руки первый роман из цикла DOOM, ваш покорный слуга не ожидал ничего хорошего и слабо представлял, каким образом эту игру можно перенести в литературную форму. К счастью, опасения оказались отчасти напрасными. Разумеется, большой литературы из DOOM не вышло, но книга получилась очень неплохой и местами даже необычной.

При этом авторы не плюнули на первоисточник ради создания литературной версии событий, а постарались по мере возможности следовать ему. Событийный ряд примерно тот же, что в игре: опаль-

ный командос волею судьбы попадает на Фобос (спутник Марса), где сталкивается с созданиями инфернального происхождения, которые появились в результате неудачного эксперимента с внеземными технологиями.

После зачистки Фобоса главный герой в компании со своей подругой Арлин отправится на второй спутник — Деймос. Чуть позже к ним присоединится еще и ученый, переживший нашествие монстров. Во второй половине романа появляются диалоги (которых почти не было в первой части — кроме разве что допроса одного демона), а герои во время коротких передышек пытаются понять, чего же хотят от землян злобные пришельцы. Экшена от этого меньше не становится, просто на смену геноциду мелких монстров приходят продуманные поединки с боссами.

Самое удивительное, что роман действительно напоминает игру. На первых порах герой оказывается почти без амуниции и, ничего не понимая, расправляется со слабенькими противниками (вроде зомби). Затем «случайно» находит оружие помощнее, но и враги становятся серьезнее. Расправился с ними — и тут же, без малейшей передышки, влип в следующую передрыгу. Как только Флай находит ракетницу, доходяги-зомби сменяются куда более мощными противниками, хорошо знакомыми всем, кто играл в DOOM. Так проходит большая часть романа.

К чести авторов надо отметить, что со своей главной задачей — написать книгу, где стрельбе отводится больше места, чем трескотне между персонажами, — они справились на «отлично». Ситуация меняется ежесекундно: Флай сражается с боссом, Флай переходит на новый уровень, Флай, оставшись без оружия и амуниции, ищет путь к спасению...

Оружие в основном огнестрельное, но в отдельных эпизодах Флаю и Арлин придется схлестнуться с исчадиями ада и в рукопашную, с помощью незабвенной бензопилы. Имена писателей, работавших над этой книгой, как и над тремя последующими, вряд ли известны хоть кому-нибудь в нашей стране, но едва ли нашлись бы авторы, справившиеся с новеллизацией DOOM лучше, чем они. Лихой, брутальный, полный черного юмора и чистого драйва стиль Брэда Линавивера и Дэвида Аба Хью понравится даже тем, кто о компьютерных играх слышал лишь краем уха. Другое дело, что такие люди вряд ли обратят внимание на тоненькую книжку с глуповатой иллюстрацией на обложке и еще более глупым названием — «Иди и стреляй» (хотя суть романа оно описывает предельно точно).



Несмотря на всю свою простоту и не слишком логично прописанный мир (судите сами, если один обычный морпех оказывается столь эффективен против демонов и их товарищей, почему остальных покромсали так быстро?), роман действительно заслуживает всяческих похвал. Ведь авторы смогли нащупать практически идеальную дозу, в которой следовало смешать игровые и литературные элементы, чтобы итоговый результат мог заинтересовать как играющую, так и читающую публику...

■ ■ ■

Резюме: Увлекательная и весьма близкая к первоисточнику (насколько позволяет формат) книга. Редкий случай, когда из совершенно безнадежной лицензии (безнадежной в литературном плане) смогли выжать что-то толковое.

Оценка: ★★★★★



По мотивам популярного ТВ-сериала!

СКОРАЯ ПОМОЩЬ В БОРЬБЕ ЗА ЖИЗНЬ

ER

Добро пожаловать в окружную больницу Чикаго, место, где грань между жизнью и смертью почти стёрта. Место, где секунда решает всё!



Localisation and translation of ER the Game, Mindscape logo © 2005 Mindscape. All rights reserved. ER the Game is distributed by Game Factory Interactive. ER Software © 2005 Legacy Interactive. All rights reserved. Legacy Interactive is a trademark of Legacy Interactive, Inc. Uses Bink Video © Copyright 1997-2005 RAD Game Tools, Inc. All Rights Reserved. The ratings icon is a registered trademark of the Entertainment Software Association. All other trademarks are property of their respective owners



ER and all related characters and elements are trademarks of and © Warner Bros. Entertainment Inc.

WBIE LOGO TM & © Warner Bros. Entertainment Inc.
(s05)

© 2005 «Game Factory Interactive Ltd.». All rights reserved. © 2005 «Руссобит -Публишинг». Все права защищены.

www.russobit-m.ru Отдел продаж: office@russobit-m.ru; (495) 611-10-11, 967-15-80.

Техническая поддержка: support@russobit-m.ru; (495) 611-62-85, а также на форуме по адресу: <http://www.russobit-m.ru/forums/>

DOOM: АД НА ЗЕМЛЕ

DOOM: HELL ON EARTH

- Авторы: Дэвид Аб Хью и Брэд Линавивер (перевод Н. Гурвица)
- Издательство: Эксмо
- Тираж: 5000 экземпляров
- Жанр: фантастический боевик (роман)

Второй роман из цикла DOOM появился почти сразу же после выхода первого — видимо, издатели почувствовали, что пока бренд у всех на слуху, надо делать деньги. Главные герои, очистив спутники Марса от монстров, оказываются перед сложнейшей дилеммой: «гасить» вроде уже некого, а дурь в голове еще осталась (плюс очень хочется кушать, да и воздуха катастрофически не хватает).

Наскоро собрав из подручного хлама маленький космический кораблик (чему только не учат в морской пехоте США!), Флай Таггарт и сотоварищи улетают на Землю. Приземление происходит где-то в центре Америки, неподалеку от крупного поселения мормонов. По удивительному стечению обстоятельств эти мормоны оказываются единственными людьми на всей Земле, которые не капитулировали перед интервентами из ада, а продолжили борьбу с ними не на жизнь, а на смерть. Не зная этого, наши герои невольно подставляют мормонов под удар, а потом сами же берутся исправлять свою ошибку. На помощь им отряжают непревзойденную хакершу Джилл (с оружием она тоже на «ты») и мормона Альберта, который тут же начинает крутить шашни с Арлин, подружкой главного героя.

В *Hell of Earth* авторы несколько отошли от своей первоначальной идеи (стрельба и еще раз стрельба, разговоры — для слабаков) и гораздо больше времени посвятили развитию характеров, их сомнениям, метаниям и отношениям между собой. В этом плане им, конечно, далеко не только до классиков, но и даже до коллег по цеху вроде всем известного Роберта Сальваторе. С другой стороны, особенной глубины от книги по DOOM никто и не ждал — главное, что вся эта болтовня и разборки персонажей между собой придают сюжету некую живость.

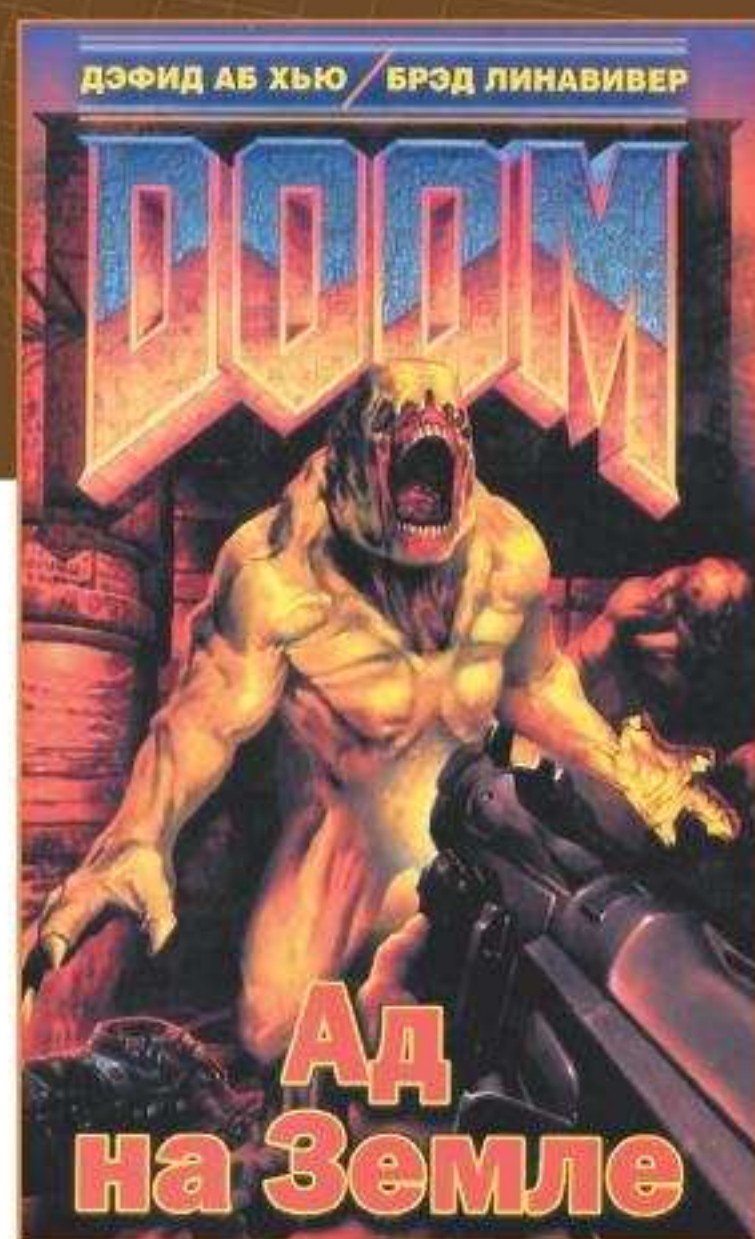
Впрочем, было бы неверно говорить о том, что экшена в книге стало значительно меньше. Добрая половина романа отведена под описание того, как четверка героев пробирается к базе демонов. В свете того, что наблюдают персонажи, путешествуя по оккупированному демонами США, название книги кажется в корне неверным.

Жизнь, которую ведут новые граждане Америки (зомби), мало чем отличается от той жизни, которую ведут современные американцы. Рекламу «Макдональдса» заменили призывы вступить в армию зомби — а в остальном все то же самое. Флай и его камрады рекламе не верят и вместо того, чтобы присоединиться к мертвякам, всячески их истребляют (вот дураки!). Мормоны — последний оплот человечества — живут уж слишком спокойно. Единственное нападение на них выглядит детским лепетом по сравнению с тем, что пережили Флай и Арлин на спутниках Марса.

«Ад на Земле» — книга явно переходная, ее ценность как самостоятельного произведения стремится к нулю. В конце романа герои расстаются, правда, уже почти добравшись до цели. Однако основная миссия — проникновение на

базу и взлом компьютеров — ждет читателя в продолжении. Читателя подводят к кульминации и обрывают повествование в момент наибольшего напряжения — надо же как-то сиквел продавать.

Книга ничего бы не потеряла, если бы ее включили в первый роман. Но две части — это, как вы понимаете,



те, в два раза больше денег. А значит, и в два раза больше работы издателю, которые, разумеется, не упустили замечательной возможности присесть в любезно приготовленную для них лужу: большая часть терминов, в частности названия монстров, в первой и второй книгах переводится абсолютно по-разному. Хорошо хоть для зомби не придумали какого-то особо оригинального прозвища.

Оформление обложки шагнуло вперед и уже не выглядит аляповатой поделкой художника-карикатуриста. Хотя в свете выхода фильма кадр из него смотрелся бы куда логичнее малопривлекательного демона. Тем более что в других проектах «Эксмо» не брезгует подобным — например, кадр из «Города грехов» «украшает» книгу... о покушении на де Голля.

Но это уже мелочи, не способные перекрыть простой и очевидный факт — «Ад на Земле» доставляет не меньше удовольствия, чем многие из современных экшенов, а времени на него придется потратить гораздо меньше, чем на прохождение игры.

Резюме: Среди романов, созданных по мотивам популярных брендов, «Ад на Земле» выглядит уверенным середнячком.

Оценка: ★★★★★



ЗВЁЗДНЫЕ ВОЛКИ 2



INTERNET

СОБЫТИЯ ЗА МЕСЯЦ

E-MAIL РУБРИКИ: INTERNET@IGROMANIA.RU

Всех приветствую под знаменем интернет-фрегата, который бодрим темпом вливает в гавань текущего номера «Игромании». В обширных трюмах судна припасено немало вкусного как для заядлых интернетчиков, так и для только начинающих учиться серфить по бурным волнам Веба. Первый подарок для маститых волков интернет-морей: подробная статья, повествующая о том, что такое JavaScript и как его использовать в www-дизайне. Статья с примерами и аналитическими выкладками. Дальше, как всегда, развлечения абсолютно для всех — «Интересное в Сети» с множеством забавных, поучительных, просто интересных и сложно познавательных ссылок.

Раздел «Игра в онлайн» порадует всех любителей виртуальных развлечений статьей о новом дополнении к популярной отечественной MMORPG «Сфера» — «Сфера: Мир избранных». На сладкое же — пред-релизный обзор столь ожидаемой многими онлайн-пиратчины — *Pirates of the Burning Sea*. Следующий номер, скорее всего, будет еще богаче на различные статьи, так или иначе связанные с интернетом. Оставайтесь на нашей волне!

Алексей Макаренко

Вирус в небе над Японией



Какие только неприятности ни приключались с человечеством из-за маленьких кусков программного кода. Действительно, из-за компьютерных вирусов многие компании терпели миллионные убытки, теряли доверие своих клиентов, даже разорялись... Очередной неприятный случай произошел в одном из аэропортов Японии. Всего один вирус, просочившийся на компьютеры охранной системы посадочных полос, сумел выкрасть всю информацию о паролях доступа ко всем закрытым помещениям аэропорта.

Служители правопорядка долго искали, каким образом коварный паразит проник в компьютерную сеть аэропорта. Оказалось, что все дело в неотлаженной системе контроля над доступом к информации. Всем наземным работникам служб аэропорта строго-настрого запрещалось устанавливать или уносить домой на дискетах/компактах какую-либо информацию. А вот запрета для экипажей кораблей предусмотрено не было. В результате один из пилотов установил на один из компьютеров файловый менеджер, зараженный вирусом. **Japan Airlines** оперативно пересмотрела правила, запретила доступ к терминалам всем работникам, кроме службы безопасности... Теперь японскому небу, похоже, ничто не угрожает.

Прикоснись ко мне сквозь Веб

Человеки — существа до ужаса ленивые. Не было бы необходимости зарабатывать деньги на пропитание, строить дома для проживания, варить пиво для выпивания — целый бы день валялись на диване в уже построенном и купленном на заработанные деньги доме, попиливали бы пиво и горя не знали. Одно слово — лентяи.

Однако лень — безусловный двигатель прогресса. Ничто так не стимулирует человеческие умы, как желание создать что-нибудь для облегчения своего существования. Лень стирать ручками — придумали стиральные машины. Лень ходить ножками — извольте кататься на автомобилях, летать на самолетах, плавать на кораблях... Ну а если ты просто живешь от родственников/друзей/знакомых достаточно далеко и тебе лень ехать в гости, то придумали же уже интернет. Ставь ICQ, подключайся к Вебу и общайся сколько душе угодно.

Однако есть одно «но». Общение общением, но вот получается оно исключительно вербальным. Ни тебе пообниматься, ни дружески приятеля по плечу похлопать, ни, в конце кон-

цов, поцеловать парня/девушку (нужное подчеркнуть). Но хочется — ужас как. И чтобы все это на расстоянии...

Не вопрос — решил **Джеймс Тэх** (из Сингапура), сделаем. И, ничтоже сумняшеся, создал прототип «костюма», который способен через интернет передавать на любое расстояние различные формы тактильного взаимодействия. Взмахнет ваш друг Вася Пупкин кулаком где-нибудь в Урюпинске, а костюмчик, получив сигнал из Веба, услужливо припечатает вам солнечное сплетение где-нибудь в Бобруйске. И Вася рад, что так удачно отдубасил вас на расстоянии, и вы под впечатлением от чуда современной технологии. Все довольны.

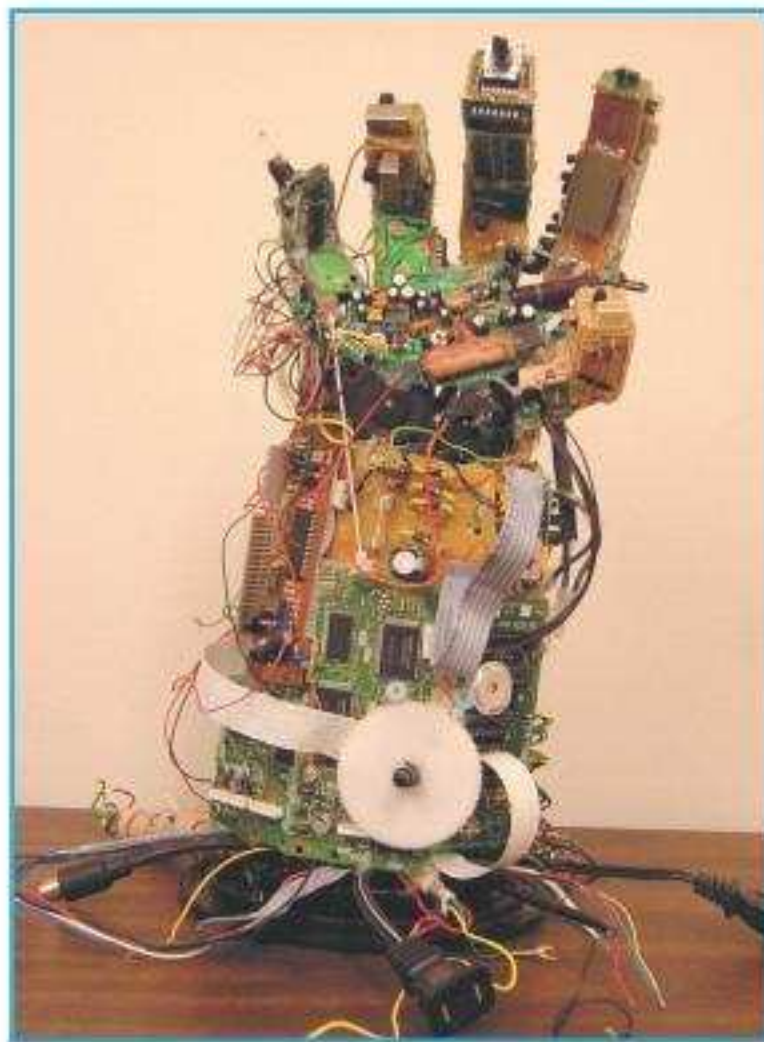
Со слов Джеймса, подобные интернет-устройства станут массово производиться всего-то через три-четыре года. Ну а пока Тэх делает миниатюрные версии «пиджачков» и тестирует их на... курах. Сидит в своем городском доме, кликает мышкой по изображению своих пернатых питомцев, а куры, облаченные в «тактильные фраки», получают пинки и подзатыльники километрах в ста от города — на птицеферме Джеймса.

Убийство через интернет



Мы уже неоднократно рассказывали вам, что из-за интернета происходят самые необычные, порой даже комичные преступления. Из-за самого факта существования WWW не раз происходили даже убийства — например, игроков в MMORPG хлебом не корми, дай только вонзить друг в друга перочинные ножики или раскаленные паяльники. Но официально ни в одном уголовном деле интернет на данный момент не фигурировал, скажем так, как основное действующее лицо. Причинами убийств признавались конкретные форумы, сайты, онлайн-игры...

Некто **Джеймс Патрик** (проживающий в США, штат Каролина) стал первым убийцей, в уголовном деле которого интернет фигурирует как главная причина преступления. Зайди-



те, например, на «Яндекс» и задайте в поисковой строке вопрос «Как убить человека?». Результатом будет (на момент написания данной новости) 1131 страничка с различными вариантами ответа на этот вопрос. В англоязычной части сайтов, так или иначе отвечающих на данный вопрос, — в несколько десятков раз больше. Товарищ Патрик задумал отправить в мир иной свою собственную жену, после того как она застала его, скажем так, в интимной обстановке с членами оккультной секты, в которой Джеймс Патрик состоял довольно длительное время. Но как совершить задуманное? До этого Патрик никогда и никого не убивал. Зато по Сети серфить умел отлично: зная, что в интернете при желании можно найти ответ на любой вопрос, Патрик начал собирать информацию. За месяц он узнал несколько сотен способов, как убить человека голыми руками, при помощи бытовых приборов, отравить, повесить, задушить... Преступник долго выбирал самый подходящий способ и в итоге решил... задушить жену подушкой.

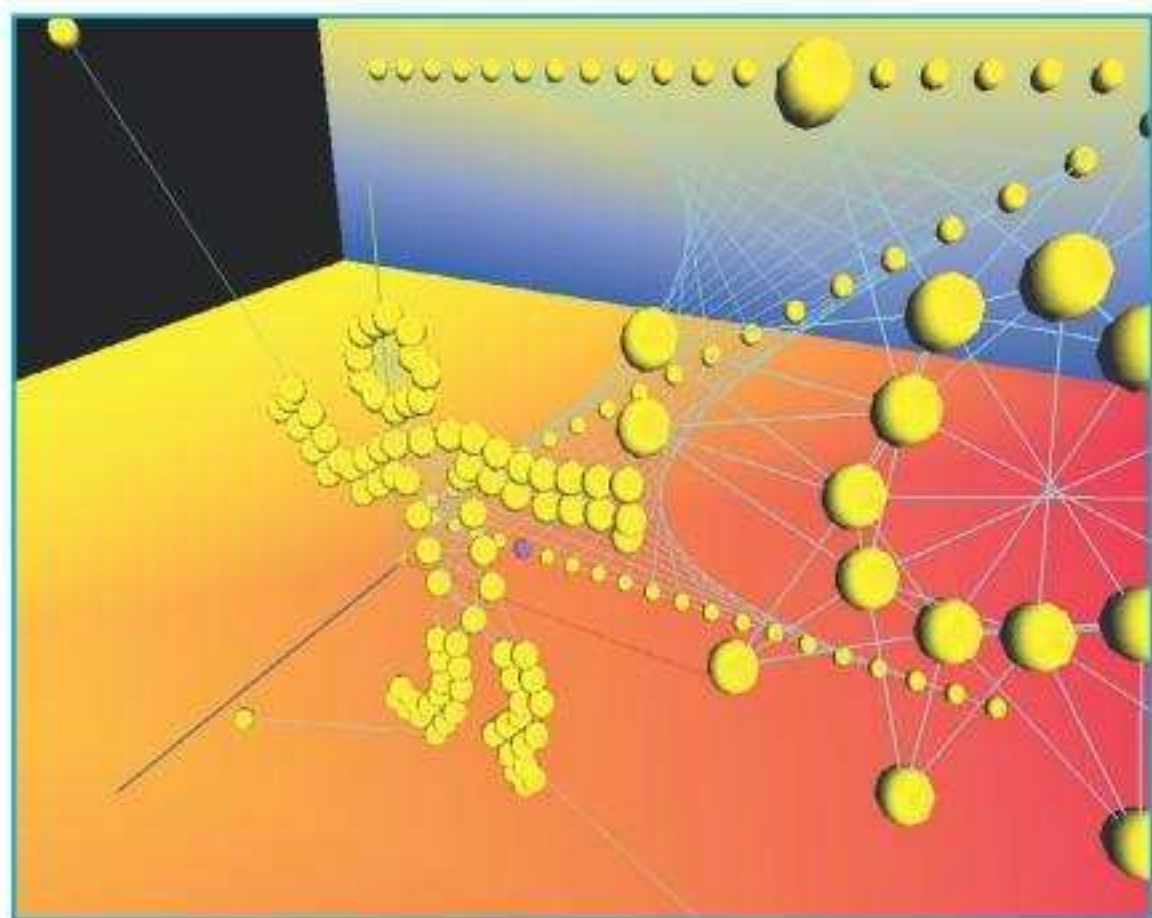
Коварно подкравшись ночью к собственной постели, где спала жена, Патрик молниеносным движением пригвоздил ее большой подушкой к ложу любви, дождался, когда «возлюбленная» перестанет подавать признаки жизни, и только после этого осознал, что узнал в интернете об убийствах абсолютно все, кроме того, как избавиться от тела... В полном смятении он не нашел ничего лучшего, как выбросить тело жены в ближайшее озеро. Труп, разумеется, быстро всплыл, был обнаружен местными жителями, которые сообщили в полицию. Полиция арестовала Патрика по подозрению в убийстве и на всякий случай конфисковала его компьютер — вдруг какая ниточка, ведущая к разгадке убийства, на жестких дисках обнаружится. Полицейские и представить себе не могли, что обнаружат в веб-логах не ниточку, а настоящий канат, надежно привязывающий Джеймса Патрика к убийству собственной супруги.

Вот такая неоднозначная история. С одной стороны, интернет вроде бы напрямую виноват в убийстве. С другой, благодаря ему преступление удалось довольно быстро раскрыть и наказать преступника.

Уход в виртуальность

Количество пользователей Сети, для которых интернет перестает быть просто развлечением, превращаясь в настоящий наркотик, неуклонно растет. Но если мы — в России — только изредка слышим, что какой-нибудь школьник слишком уж злоупотребляет Вебом, то в Китае эта проблема переходит в стадию национальной трагедии. До этого правительство Поднебесной не придавала этому особого значения, пока из разных уголков страны не начали поступать тревожные сообщения, в основном от преподавателей школ и вузов, которые были недовольны успеваемостью учеников и студентов.

Заказали и оперативно провели социальное исследование, по результатам которых у многих волосы — преимущественно на голове — встали дыбом. Оказалось, что интернет-зависимостью страдает более 20% всех школьников Китая. Общий процент интернетоманного населения, конечно, ниже — около 7—8%, но все равно на порядок выше, чем в любой другой стране мира. И это притом, что интернетоманом в Китае считается человек, который проводит в Мировой паутине не менее 10 часов ежедневно. Представляете себе несколько десятков миллиардов китайцев, которые сидят, прикованные к мониторам, причем не по рабочей надобности, а просто потому, что иначе они не могут... Будем надеяться, что до России эта эпидемия никогда не докатится. ■



www.berserk.ru

БЕРСЕРК

Покупайте в магазинах и клубах:

В Москве:



- Магазины сети "СОЮЗ": ЦУМ, ул. Петровка, д. 2, эт. 6, (м. Театральная), тел. 924-8542. "Диск", Ленинский пр-т, д. 11, (м. Октябрьская), тел. 237-8230.
- Магазин "Молодая Гвардия", ул. Большая Полянка, д. 28, (м. Полянка), тел. 238-5001.



- Московский Дом Книги, ул. Новый Арбат, д. 8, (м. Арбатская), тел. 789-3591.
- Магазин "Звезда", ул. Миласенкова, д. 22, (м. Дмитровская), тел. 210-8871.
- Клуб "BG-Юниор", ул. Рабочая, д. 30, (м. Площадь Ильича), тел. 926-4082.
- Клуб "Легион", Каширское шоссе, д. 52, ДК "Москворечье".
- Магазин "Алегрис", ул. Мясницкая, д. 20, (м. Лубянка), тел. 928-3337.

По России и СНГ:

САНКТ-ПЕТЕРБУРГ: Клуб "Феникс", Лиговский пр., д. 44, тел. 8-812-973-1587; Маг. "Арт-Миниатюры", ул. Седова, д. 11; Маг. сети "Буквоед" и "Книжный салон"; **АРХАНГЕЛЬСК:** Клуб "Амбер", ул. Смольный Бульвар, д. 7, marioyandrey@mail.ru; **ВОЛГОГРАД:** Клуб "Цитадель", ул. 7-ой Гвардейской, д. 17б, olgadel03@mail.ru; **ВОРОНЕЖ:** Клуб "Арена", ул. Хользунова, д. 104, тел. 90-0463; Маг. "РЭТ", ул. Космонавтов, д. 29, тел. 25-9339; **ДОЛГОПРУДНЫЙ:** www.mtgshop.net, тел. 8-826-264-7865; **ЕКАТЕРИНБУРГ:** Интернет-магазин, www.magicportal.ru, тел. 8-922-202-0511; Маг. "Игровой мир", ул. 8 марта, д. 82; Маг. "Диск RU", ул. Ленина, д. 3; Клуб "Mox Malachite", ул. Малышева, д. 129; **ИЖЕВСК:** Маг. "Перекресток", ул. Карла Маркса, д. 302; **КРАСНОЯРСК:** Клуб "Дайсвилл", ул. Воронцовская, д. 44, тел. 8-3912-93-1746; Клуб "Знакомые лица", д. 26; **КАЗАНЬ:** Клуб "Бастийон", ул. Тукая, д. 62, тел. 8-843-240-8835; **КЕМЕРОВО:** Клуб "Руна", ул. Красная, д. 10, тел. 58-2421; **НИЖНИЙ НОВГОРОД:** Клуб "Легенда", пр-т Татаринова, д. 100, тел. 8-909-287-5249, rudayar@hotmail.com; **НОВОСИБИРСК:** Маг. "Ice Hunt-mer", Красный пр-т, д. 70; Клуб "Легенда", ул. Республиканская, д. 12/1; **ПЕРМЬ:** Клуб "ДТЮ", ул. Советская, д. 56, amberson@mail.ru; **РОСТОВ НА ДОНУ:** Маг. сети "Игрополис", ул. Серафимовича, д. 53, тел. 8-863-240-9504; **САМАРА:** Клуб "Берсерк-Самара", пр-т Карла Маркса, д. 370, тел. 8-905-301-0808, mreddy@rol.ru; **ТАМБОВ:** Маг. "Торговый мир", ул. Интернациональная, 45-б, тел. 8-0752-72-8811; **ТВЕРЬ:** Клуб "Вавилон", Ул. Желябова, д. 33, fess@tvcom.ru, тел. 8-



ВНИМАНИЕ!

Онлайн-версия игры "Берсерк":

Первая российская сетевая коллекционная карточная игра. Минимальные требования к компьютеру и Интернет-соединению. Все правила настольной версии перенесены в компьютерный аналог. Никакой регистрационной и абонентской платы, только чистый геймплей на сайте:

WWW.BERSERK-ONLINE.COM

920-681-1125; **ТОЛЬЯТТИ:** Клуб "Скупой Кракан", ул. Автостроителей, д. 84-а, оф. 15, jamiro@avtograd.ru; **ТЮМЕНЬ:** Клуб "Лабиринт миров", ул. Орджоникидзе, д. 56, корп. 2, yan@berserk.com.ru, тел. 8-912-923-977; Клуб "Wubrg", ул. Крулукской, д. 21, каб. 208; Маг. сети "CD-Land"; **УЛАН-УДЭ:** Клуб "БМВ", тел. 29-4490, frud@mail.ru; **Челябинск:** ilja_mukomets@pisem.net; **Республика Беларусь:** Официальный дилер Клуб "Цитадель", тел. 8-029-732-7135 и 8-029-736-1160, yoda@mail.ru;

Интернет-магазин ОЗОН: www.ozon.ru

Адреса других магазинов и клубов Вы найдёте на сайте:

WWW.BERSERK.RU

По вопросам оптовых заказов, обращайтесь к производителю игры, ООО "Мир Фэнтези", тел. (495)194-3325, e-mail: mail@berserk.ru

Веб-дизайн для всех: JavaScript

По вашим многочисленным просьбам мы возвращаемся к теме веб-дизайна. Сегодня мы поговорим о явлении, к которому у большинства интернет-пользователей выработалась стойкая идиосинкразия. Речь о **JavaScript**. Увы, в большинстве случаев стереотипы относительно этого языка обоснованы: стараниями «дизайнеров», пишущих розовым по желтому, пользователи не отзываются о JavaScript иначе как в непечатных выражениях. При этом сам язык крайне удобен, гибок и позволяет реализовывать множество идей, воплотить которые в жизнь при помощи HTML практически невозможно.

Данный текст предназначен для средней продвинутой пользователей, хоть немного знакомых с азами веб-программирования. Для начала мы познакомим вас с основами языка (лучше понять принцип работы JavaScript, чем заучивать множество примеров, не понимая, по какой схеме они связаны друг с другом). В заключение разговора мы расскажем о создании запароленного раздела на сайте — это отличный пример, позволяющий оценить все плюсы и минусы JavaScript.

Script. Java Script

Язык JavaScript был создан фирмой **Netscape**, и, несмотря на сходство названия, он практически не имеет ничего общего с детищем компании **Sun** — языком **Java**. Java была взята за основу при разработке JavaScript, но конечный продукт мало чем походил на родителя. Для получения статуса «язык программирования» JavaScript не хва-

тает реализации таких мелочей, как наследование, инкапсуляция и полиморфизм. Не стоит в ужасе перелистывать страницу — этих кошмаров здесь нет! JavaScript — это тесно интегрированный с HTML язык управления сценариями отображения HTML-документа. Он обладает очень широкими возможностями, и, на наш взгляд, именно из-за этого снижал такую нехорошую славу. Но для изучения он достаточно легок — именно из-за отсутствия излишних наворотов.

Перейдем ближе к делу. Сейчас на примерах мы расскажем об основных принципах использования JavaScript. Благодаря уже упомянутой интеграции с HTML есть возможность вставлять команды прямо внутри тэгов:

```
<body onload=alert('Yo, man!')>
```

Итак: внутри тэга **<body>** вставлен обработчик события **onload**, реализующий вызов события сразу после загрузки страницы. В данном случае он вызывает функцию **Alert**. Посмотрите на скрипт в действии, просто вставив его в HTML-файл. А о событиях мы упомянем чуть ниже.

Но стандартно все же используют тэги **<script>** и **</script>**, записывая сценарий между ними. Эти парные тэги могут быть вставлены в любом месте HTML-документа, но внутри этих тэгов нельзя использовать стандартные HTML-тэги, за исключением комментариев. В таком случае вызов необходимого действия (функции) происходит похожим образом:

```
<body onload=function (myfunction)>
```

Где **myfunction** — название ранее описанной функции.

Почти всегда функции представляют собой способ связки нескольких команд. Синтаксис функций следующий:

function myFunc(параметры) {тело функции} вызов функции.

Вызов функции может повторяться неограниченное количество раз (даже внутри самой себя) и происходить прямо в теле документа и выглядеть (в данном случае) просто как **myFunc()** или при обработке заданного события (как в рассмотренном первом скрипте — **body onload** — при загрузке страницы). Все функции сначала загружаются в память, а потом обрабатываются, поэтому нет необходимости ломать голову над порядком распределения функций.

Обработчики

Плавным переходим к обработчикам. События являются элементами, привносящими интерактивность, и инициируются действиями пользователя. В момент наведения курсора на ссылку инициируется событие **MouseOver**, а в момент нажатия — **Click** и тут же **MouseDown**. Заставить скрипт реагировать на события можно при помощи обработчиков этих самых событий. Чаще всего название обработчика формируется так: **оп+название события**. Например **onClick**, **onMouseOver**. Простейший пример:

```
<form><input type=button value=Click here onlick=alert('Yo, man')></form>
```

Здесь был использован стандартный компонент формы — кнопка с обработчиком события. Попробуйте поэкспериментировать



с обработчиками событий (**onMouseOver**, **onMouseDown**, **onMouseOut**). Небольшое пояснение я приведу относительно синтаксиса в последнем скрипте: мы использовали два различных типа кавычек, чтобы ограничить имя функции и простого текста. Если бы использовались одинаковые кавычки, то интерпретатор (обработчик скрипта) не смог бы разобраться, какая часть относится к событию, а какая нет. Если необходимо использовать только одни кавычки, то их форма не играет роли.

Переменные

В следующем примере за исключением функций и обработки событий мы коснемся типичной для всех языков программирования темы — переменных. Переменные можно сначала описать (объявить), а потом применять либо сразу применять, не утруждая себя их описанием. Объявление переменной выглядит следующим образом: **var name**, где **var** — от слова **variable** — зарезервированное слово для обозначения переменной, а **name** — имя переменной. Негласным правилом считается присваивание разным переменным разных имен — меньше будет ошибок. Итак...

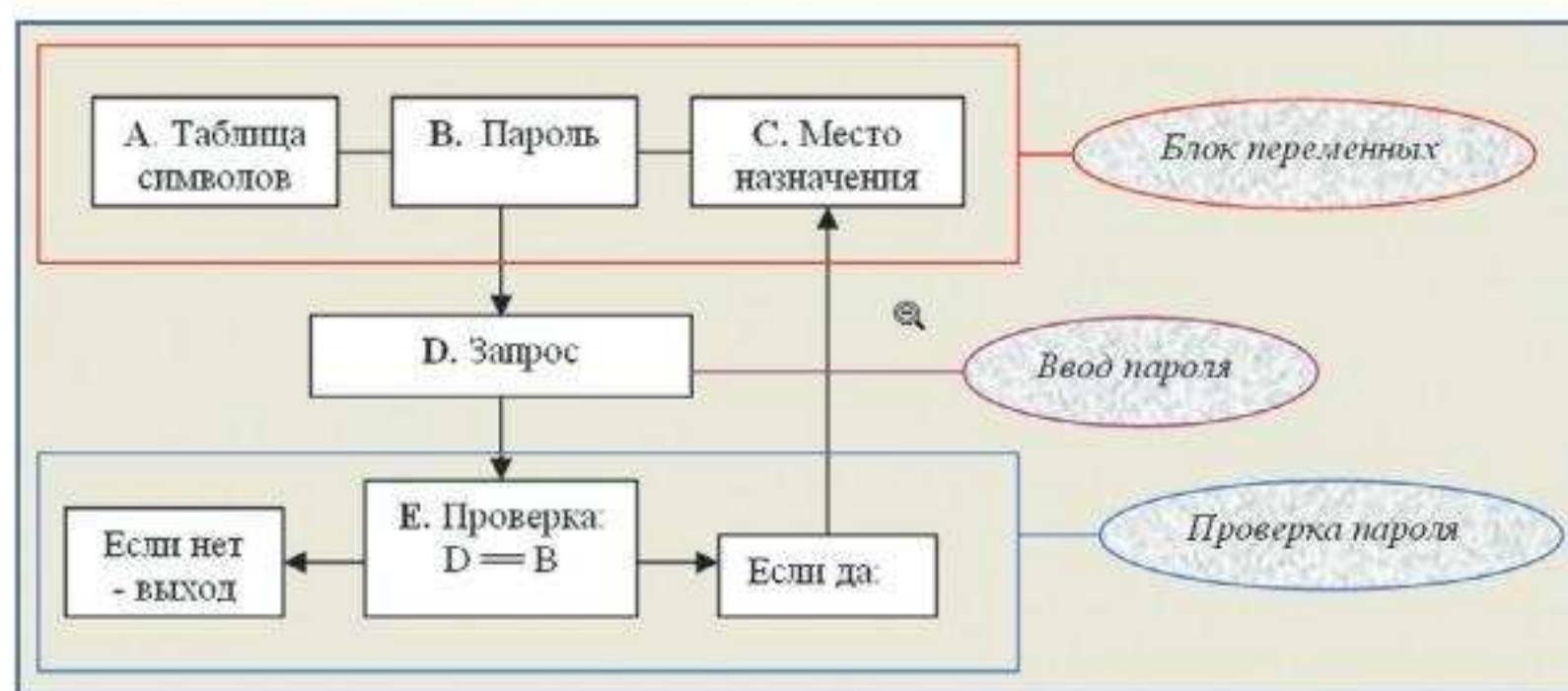
```
<script language="JavaScript">
function sum() {
var a =2;
var b =3;
var itogo =a+b;
alert(itogo); }
</script><form><input type="button"
value="OK" onclick='sum()'></form>
```

Пошагово: объявляется функция **sum()** — здесь пустые скобки, потому что у функции нет дополнительных параметров, но скобки обязательны. Потом идет блок описания переменных; **a** присваивается значение 2, а переменной **b**, соответственно, 3. Затем следующая переменная **itogo** (именем переменной может быть любое сочетание букв и цифр) описывается как математическое действие **a+b**, и браузер помещает в эту переменную результат вычислений. И в заключение функции идет вызов выпадающего окна **alert**. Чтобы скрипт заработал, надо включить функцию, вызвать ее. И вызов привязан к событию **onClick**. При нажатии на кнопку **Sum** выводится результат вычислений, хранящийся в переменной **itogo**.

В **Photoshop** и прочих продуктах от **Adobe**, заточенных под веб, есть замечательная возможность генерирования HTML-кода. Это может быть полезно при создании роллеров (навигационных панелей), но для кнопок числом до десятка можно и не генерировать многокилобайтный код, а обойтись следующим:

```
<A HREF="where.htm"
onMouseOver="document.manual.src='button_ov.jpg'; return true"
onMouseDown="document.manual.src='button_dn.jpg'; return true"
onMouseOut="document.manual.src='button.jpg'; return true">
<IMG SRC="button.jpg" NAME="where"
BORDER=0></A>
```

Вначале идет указание на целевой документ (**where.htm**), затем вопреки порядку строк (мы уже говорили, что браузер сначала читает весь документ, а потом работает с ним) загружается картинка **button.jpg**, ей присваивается имя **where**, ну и не стоит забывать указать отсутствие рамки (**border=0**). Теперь обрабатывается интерактивная часть: при на-



ведении на изображение кнопки (**button.jpg**) происходит событие **MouseOver** и включается соответствующий обработчик, загружающий картинку **button_ov.jpg**. При нажатии на кнопку срабатывает **onMouseDown**, загружающий следующую картинку **button_dn.jpg**. И в конце концов указывается возврат в исходное состояние, когда курсор покидает границы изображения (**onMouseOut**).

Стой, кто идет?!

Мы подошли к заключительной и самой интересной части статьи — созданию парольной защиты на каком-либо HTML-документе сайта. Увы, регистрацию силами JavaScript создать невозможно. Самое слабое место языка — невозможность чтения-записи в файл. За исключением, разве что, cookie. Но «печенье» чаще всего отключают (и правильно делают!), да и размер их редко когда выходит за 16 Кб.

Как обычно происходит санкционированный вход в защищенный документ? Перво-наперво глазам пользователя предстает запрос на ввод пароля... В JavaScript это будет выглядеть как строка **var name = prompt(«Enter your User Password:», «»)**. Любой запрос JavaScript — это переменная **prompt**... Но не будем торопиться и рассмотрим общую структуру защищенного документа (все внимание на схему).

Все не так уж сложно. Давайте разберемся. В первом блоке (блок переменных) мы объявляем три переменные: таблицу символов (таблицей она названа чисто условно — это так называемая **Alphanumeric table**. В ней записываются числа и буквы)

```
var c1="abcdefghijklmnopqrstuvwxyz";
```

Сам пароль, чтобы он не был введен открытым текстом, запишем его, беря каждый символ из таблицы в такой форме:

```
var c2="c1.substring(12,13)+c1.substring(0,1)+c1.substring(13,14)+c1.substring(8,9)+ c1.substring(0,1)";
```

Здесь зашифровано слово **Mania**. Чтобы взять определенный символ, надо сосчитать, какой он по счету в **Alphanumeric table**, и записать **substring**, указав номер символа до него и, через запятую, его номер в ряду. Буква **b** записывается как **c1.substring(1,2)**, где **c1** — имя переменной, содержащей таблицу символов, **substring** указывает на то, откуда надо считывать данные, а про числа рассказано в предыдущем предложении.

Теперь указываем адрес, куда надо перейти, если пароль верный. Каждый символ в адресе можно зашифровать! Для этого только надо расширить **Alphanumeric table**, включив туда двоеточие, использовать большие буквы и спецсимволы.

```
c3="http://www.yoursite.ru/index.html";
```

Теперь оформляем запрос. Введенные данные записываются в переменную **prompt**:

```
var name = prompt(«Enter your User Password:», «»)
```

Далее идет проверка на соответствие введенных данных с истинным паролем (он хранится в переменной **c2**). Все, что стоит в следующем листинге после **//**, — комментарий, его вводить в программу не надо.

```
if (name == c2) { // name равно ли паролю?
confirm(«Access granted. Click [ OK ] to proceed.»); //если да, то жмите OK
```

```
location.href=c3; } //и идем по указанному адресу (указан в переменной c3)
```

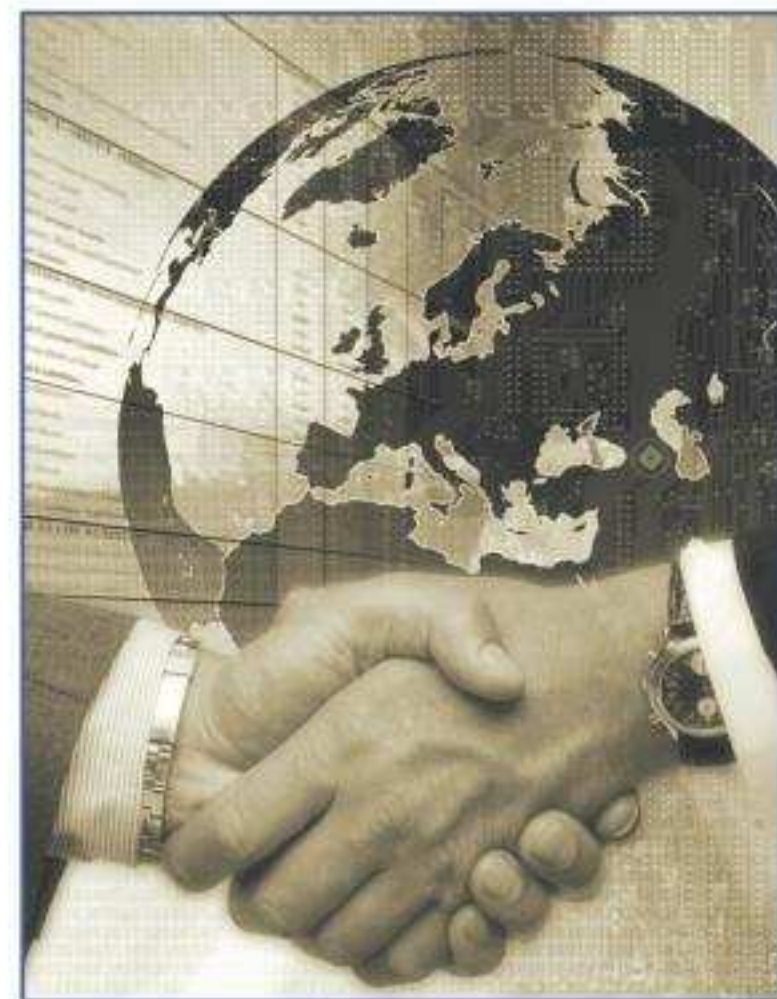
```
else { //если нет, то
alert(«ACCESS DENIED! Password '+name+' is incorrect!»); //выскакивает окошко
```

```
history.back(); } //и идем на предыдущую страницу.
```



Настоятельно рекомендуем зашифровать полученный файл программой **HTMLEncryptor**. И как дополнительную меру безопасности — поставить любой текст в статусную строку. Это единственный случай, когда такое действие оправдано: никто не успеет разглядеть, куда ведет ссылка из переменной **c3**. Более усовершенствованную версию скрипта вы сможете найти на компакт, равно как и небольшую подборку наиболее интересных JavaScript'ов.

Если вы хотите, чтобы мы на страницах журнала разобрали тему JavaScript более подробно, пишите на ящик internet@igromania.ru с соответствующей пометкой в теме письма. ■

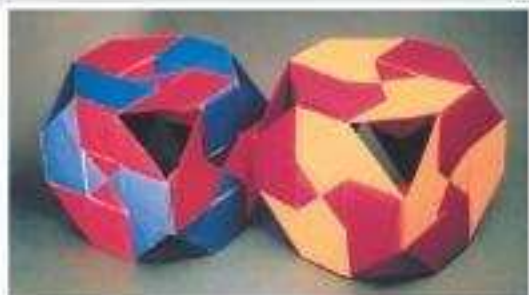


Интересное в сети

АЛЕКСЕЙ МАКАРЕНКОВ
E-MAIL: РУБРИКИ: INTERNET@IGROMANIA.RU

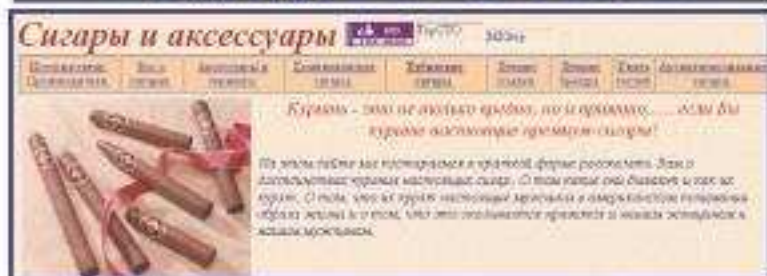
www.origami.ru

Кубик без углов



Каждый в детстве пробовал собирать бумажные самолетики нехитрой конструкции, чувствуя при этом неподдельную гордость за свое творение. А ведь эти творения — оригами. Именно оригами — удивительное искусство бумажной пластики, родившееся в Японии. Если вы еще не стали совсем взрослым в душе, то обязательно загляните на сайт, где вам расскажут и покажут, насколько красивым может стать обычный лист бумаги, оказавшись в умелых руках.

<http://cigar-club.narod.ru>



Здесь в краткой форме автор сайта поведал о настоящих сигарах. О том, какие они бывают и как их курят. О том, что их курят настоящие мужчины в американском понимании образа жизни. Здесь же вы узнаете много интересных фактов из истории сигар. Приведены подробные статистические данные о каждом сорте. Посетите ресурс, но помните, что Минздрав предупреждает.

www.ugnali.ru



Если, не дай Бог, конечно, вдруг у вас или ваших знакомых угнали автомобиль и вы:

- не знаете, можно ли вернуть угнанный автомобиль;
- хотите знать, каковы шансы найти ваш автомобиль;
- не знаете, к кому обращаться за помощью по розыску угнанного автомобиля,

можете, кроме милиции, обратиться еще и на этот сайт. Здесь вам помогут занести данные об угнанной машине в постоянно пополняющуюся базу данных пропаж. Пока преимущественно в базе автомобили Москвы и Западной России, однако здесь же, на сайте, работает форум, где специалисты и такие же пострадавшие обмениваются опытом поиска своих машин, предлагают вознаграждения за информацию о транспортных средствах.

Кроме того, на сайте «сотрудниками службы «УГНАЛИ-РУ» ведется серьезная работа по поиску угнанного автомобиля среди «гаражей и отстойников», а также розыск автомобиля при помощи информаторов в кругах «людей, возможно, причастных к угону автомобилей».

www.warlib.ru



Военная библиотека Федорова. Здесь можно найти статьи, так или иначе связанные с военной тематикой. Очень интересна серия «Оружие России». Найдете ссылки на «военные» сайты. И не забудьте зайти в здешнюю галерею.

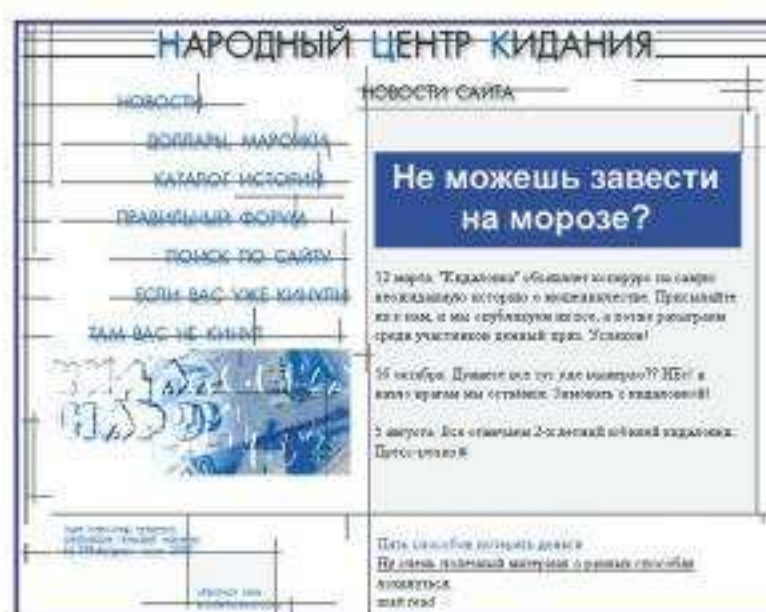
<http://web.opennet.ru/base/hf/695.txt.html>



Законам, независимо от того, нравятся они нам или нет, мы все следовать обязаны. До недавнего времени я считал, что русские законы самые сумасшедшие в мире. Но российские законы — это просто цветочки по сравнению с некоторыми законодательными актами других стран. В США в Техасе, например, запрещено делать стоя более трех глотков пива, а в Калифорнии носить ковбойские ботинки разрешено только владельцам как минимум двух коров, в Новом Орлеане нельзя привязывать аллигаторов к пожарным гидрантам. И это все записано на бумаге с государственной атрибутикой и носит официальный характер. А так как законы желательно исполнять, то прежде чем вы соберетесь покинуть просторы нашей любимой родины, я бы вам посоветовал изучить подобные нюансы той местности, куда вы хотите переместить себя любимого. Для этого всего-то и надо, что прочитать небольшую статью про «Самые дурацкие законы мира». Советую сделать это всем — узнаете много интересного...

<http://kidalovka.narod.ru>

Нас с вами обманывают буквально на каждом шагу. То продавщица в магазине посчитает, что у нее слишком маленькая зарплата, то в аптеке вместо дорожущего немецкого шипучего аспирина «Байер» вам подsunут советский димедрол, а то и вовсе любимая девушка, следуя воле космического разума, захочет новых ощущений. Вот так и приходится жить, периодически недосчитываясь денег, обнаруживая очередную пропажу вещей и каждое ут-

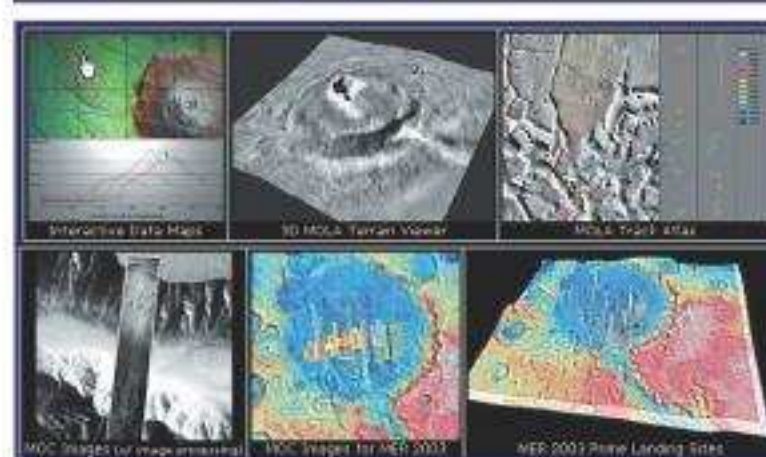


ро подпиливая напильником подростские за ночь рога. Правды нет нигде. Так что этот сайт сверхактуален. Читайте здешние материалы, запоминайте все, и тогда мало кто сможет вас кинуть.

www.cdreward.com/english/htmlform.html

Давайте зарабатывать деньги. Заработок в интернете — это, конечно, дело хорошее, но очень уж оно неблагодарное. Кругом сплошной обман. Сидишь ты себе честно возле компьютера и честно работаешь в поте лица: тыкаешь кнопки, смотришь баннеры, заполняешь анкеты и заваливаешь себя с ног до головы спамом, а денег что-то не прибавляется. Я предлагаю совершенной иной способ заработка, с пользой для человеческой цивилизации. RIAA приглашает всех желающих стучать о музыкальном пиратстве, заполняя специальную форму. А за это они обещают по 10 тысяч вечнозеленых. «В ларьке, на рынке или подземном переходе...» Так что вперед! Российских пиратов хватит, чтобы каждый получил по приличной сумме американских долларов.

<http://marsoweb.nas.nasa.gov/landingsites/index.html>



В очередной раз позаботившись обо всех марсианах, проживающих на планете Земля, сотрудники НАСА представили интернет-аудитории новый сайт, в информационной базе которого собраны подробные материалы о поверхности Марса. Сайт Marsoweb содержит 44 тысячи высококачественных фотографий Красной планеты. Этот ресурс дает нам возможность исследовать поверхность планеты в различных перспективах. Программа, разработанная исследователями Марса, предлагает буквально пролететь над планетой и увидеть ее каньоны, дюны и вулканы. Их можно приблизить или удалить, перевернуть под необходимым углом. Анимация позволяет увидеть выбранный участок поверхности Красной планеты.

ФЛЭШ-ИГРЫ

Описания флэш-игр публикуются на отдельном текстовом блоке. На большинстве игровых сайтов интересных игр — две-три, ну максимум четыре. Поэтому мы сразу даем ссылки (и описания к ним) на самые интересные игры, а не на целые порталы.

Вовсю работает почтовый ящик URLs@igromania.ru. Присылайте нам самые интересные, самые актуальные, самые увлекательные ссылки. Лучшие будут опубликованы в разделе «Интересное в Сети». В письме необходимо дать прямую ссылку на сайт и привести краткое его описание (например, «отличный флэш-квест» или «сайт о том, как метко стрелять в UT2004, есть скрины и схемы движения»).

Обратите внимание, что мы не публикуем ссылки на огромные порталы с играми (найти там достойную игру часто бывает непросто), а также на страницы, скажем так, спорного содержания. Никаких XXX, расчлененок и прочего непотребства!

www.caprisonne.de/games/piratenspiel/piratenspiel.html



Еще одна головоломка с элементами аркады. Есть плоский уровень, разбитый на клеточки. Есть апельсин-пират, который умеет по этим клеточкам перемещаться. И есть набор стрелочек, которые хранятся в кэше и которыми можно указывать, куда следует двигаться главному герою. Апельсин топает по прямой до тех пор, пока не наткнется на такую стрелочку, после чего он меняет направление движения на указанное. На каждом уровне размещено множество препятствий, которые надо благополучно миновать и добраться до клада.

Число стрелочек резко ограничено: чаще всего их ровно столько, сколько нужно для прохождения. То есть ни одной лишней.



www.animoweb.it/sezione_b_2004/Zheltobriukhov_3107.htm



Отличная развлекаловочка для всех, кто хочет стать официантом. Собирать заказы, разносить подносы с едой, ругаться с поварами и негодовать у умывальника — это ли не счастье?! Если вы думаете, что нет, то непременно попробуйте игру на зубок. Обязательно понравится...

www.minijuegos.com/juegos/jugar.php?id=3401

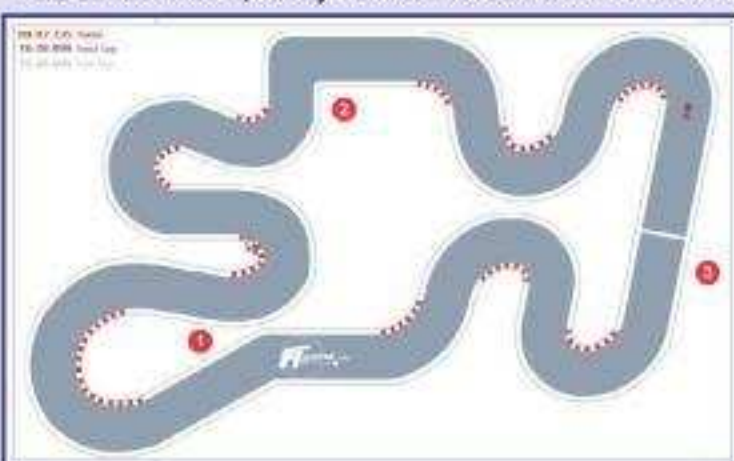


Отличный бильярд, выполненный на флэш-технологии. В отличие от большинства похожих игр разработчики данной версии бильярда не поленились и детально проработали физику. В результате шары «ходят» по столу почти как в реальной жизни. До профессиональных 3D-бильярдных данной поделке, конечно, далеко, но для простой флэшки — весьма серьезный проект.

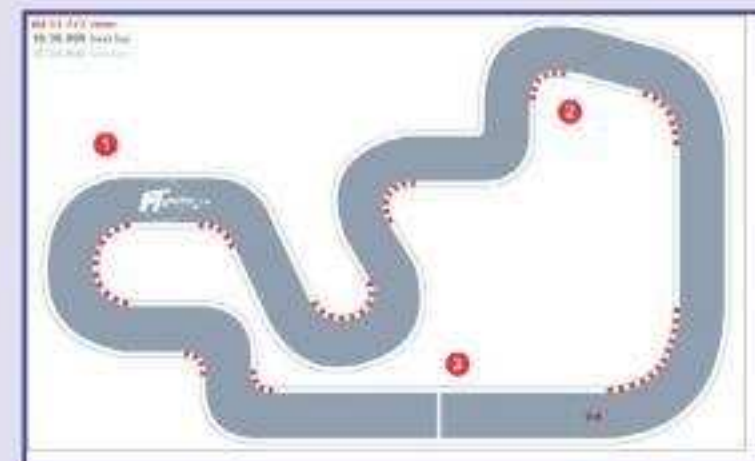


www.f1game.ru

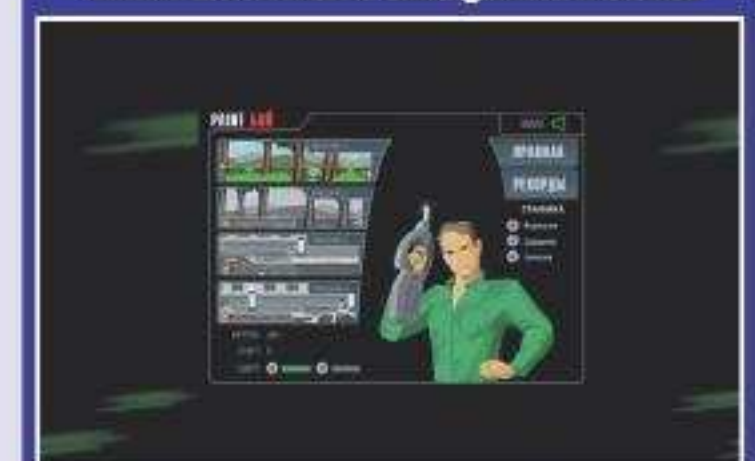
На этом ресурсе представлена только одна игра. Но зато какая! Это аркадный автосимулятор «Формула 1», написанный на Flash. На сайте к самой игре можно найти просто огромное количество треков, повторяющих реально существующие автодромы. Кроме того, здесь проводятся регулярные чемпионаты, выявляющие лучших пилотов. А потом по-



бедителям кроме всенародной славы и любви достаются призы.



www.excimer.com/gamemaster



Не секрет, что большая часть компьютерных игр, развивающих реакцию и глазомер (именно так бы у нас написали о «шутерах» лет двадцать назад), основана на насилии. Проще говоря, герой стандартного экшена по ходу сюжета вышибает из своего оружия мозги всему, что движется, а тому, что не движется и мозгов не имеет, этот самый герой все равно норовит что-нибудь да вышибить. Ну, чисто на всякий случай.

С какой-то стороны разработчики игры «Paint БОЙ» — большие молодцы, ибо умудрились сделать достойный флэшевый экшен без насилия в чистом виде. Игра идет на пейнтбольных площадках, а вместо смертоносного свинца враждующие стороны стреляют друг в друга безобидными шариками с желтой краской. Это, впрочем, не мешает испачканным противникам валиться с ног, как подкошенным и всяческими другими способами изображать боль и страдания. Однако — крови нет, трупов — тоже, все живы, а значит, ни о какой эксплуатации низменных чувств речи не идет...

Игра состоит из четырех уровней. На каждом из них при помощи простейшего управления нужно сначала «покрасить» всех простых противников, после чего, запасшись терпением, сразиться с так называемым «боссом» — противником непростым. В общем, ничего на первый взгляд необычного, однако ж увлекает весь процесс — ого-го как.

Наконец, главная фишка фишка «Paint БОЯ» состоит в том, что тот, кто сумеет до 22 января 2006 года набрать наибольшее количество виртуальных очков, получит в подарок совершенно реальный компьютер Game Master компании «Эксимер».

Торопитесь, вы еще можете успеть!



НОВОСТИ ОНЛАЙНОВЫХ ИГР

Онлайновый Вавилон

ММОГ — один из самых быстроразвивающихся сегментов игровой индустрии. Сейчас только ленивый разработчик не подумывает о том, чтобы сделать свою онлайн-игру. Кто-то отделяется простенькими Java-стратегиями или квестами. Кто-то запускает полноценные браузерные проекты, собирающие десятки, а иногда и сотни тысяч поклонников. Все больше девелоперов стараются вырваться на рынок масштабных MMORPG. Но вот грань между проектом успешным и не очень в мире онлайн-развлечений настолько тонка, что найти ее могут очень немногие.

Один из верных способов прыгнуть в дамки — создать игру по какой-либо популярной лицензии. Кто бы что ни говорил, даже, по мнению большинства игроков провальная, **The Matrix Online** определенную кассу собрала. Да, геймплей не ахти, зато «про Матрицу». А уж сколько народу ринется в следующем году в онлайн-«Властелина колец», и подумать страшно. Но не «Матрицей» и «Властелином» едиными. Похоже, в будущем онлайн начнут штурмовать поклонники сериала «Вавилон 5» (**Babylon 5**). Майкл Страчински (**Michael Straczynski**) — мама, папа и главный продюсер всего «Вавилона» — обмолвился в одном из интервью игровым журналистам, что в скором времени будет создана ММОГ по мотивам сериала. Кто выступит разработчиком, пока неизвестно, но Страчински тонко намекнул, что спонсором проекта, возможно, выступит сама **Warner Bros.**

Напомним, что несколько лет назад **Sierra** уже предпринимала попытки создать онлайн-«Вавилон», но проект был заморожен на начальных стадиях разработки. Впрочем, тогда популярность онлайн-игр в целом была значительно ниже, да и технической базы для моделирования мира **Babylon 5** в онлайн тоже не было. То ли дело сейчас...

«Матричная» реклама



На весьма оригинальный шаг пошли разработчики далеко не самой успешной ММОГ **The Matrix Online**. Немного поагонизировав и потеряв две трети игровых серверов, игровой проект, похоже, нашел лазейку, через которую крепкая валюта польется в карманы создателей. В «Матрицу» встроили новую рекламную технологию **Massive** — в игровом мире будет размещено множество виртуальных рекламных щитов, на которые будет транслироваться самая настоящая реклама. Технология подразумевает не только показ рекламных постеров и видеороликов, но и детальный сбор статистики: какое количество игроков изучали тот или иной рекламный пла-

Хэллоуин по-варкрафтовски



На официальном сайте игры **World of Warcraft** были подведены итоги конкурса на лучший «хэллоуиновский» скриншот, стартовавший приблизительно за месяц до самого праздника. Для победы всего-то и нужно было прислать скрин своего персонажа в самом необычном «жутком» костюме, ну и желательно, конечно, в соответствующем тыквенном окружении. Близардовцы немного затянули с подведением итогов — логично было подбить результаты непосредственно к празднику, но, видимо, товарищи были заняты делами более насущными. Зато теперь все желающие могут ознакомиться с самыми фантастическими изображениями персов. Поскольку интернет есть далеко не у всех наших читателей, да и сами картинки, выложенные на сайте, весьма объемные, предлагаем ознакомиться с двумя самыми выдающимися работами игроков в **WoW**. Так сказать, зацените!

кат, какие возрастные группы задерживают больше внимания на том или ином стенде...

Реклама в виде продакт-плейсмента уже давно появилась в самых различных играх, но вот до того, чтобы сдавать внутриигровые площади под рекламные стенды, разработчики до этого момента не додумывались. По мнению создателей, подобный ход должен принести дополнительно от двух до трех долларов ежемесячно на каждую проданную коробочку с игрой. Вопрос только в том, не откажутся ли геймеры вовсе покупать онлайн-игру «Матрицу», когда узнают, что за «сюрприз» приготовила им **Sony Online Entertainment**...

В поддержку MMORPG

Япония, где масштабные онлайн-ролевки популярны, пожалуй, как ни в одной другой стране мира, делает все, чтобы и другие страны побыстрее занялись в игровой онлайн. Технохолдинг **Softbank Group** недавно создал фонд **Movida Investment** специально для спонсирования рынка онлайн-проектов. На сегодняшний день денежный резерв фонда составляет ни много ни мало десять миллиардов иен (это около \$ 90 000 000). По задумке, из бюджета фонда будут выделяться деньги на поддержку разработчиков перспективных ММОГ, причем не исключено, что не просто какая-нибудь «гуманитарная помощь», а средства, достаточные для создания

и раскрутки игры. Дополнительно **Movida Investment** будет продвигать онлайн-игры в интернет-кафе и клубах по всему миру.

Softbank Group давно проявляет внимание к миру онлайн-игр — напомним, что именно эта компания купила в начале осени этого года корейскую компанию **Gravity**, создавшую одну из популярнейших онлайн-ролевых **Ragnarok Online**. Азиаты в который уже раз показывают свое пристальное внимание к ММОГ, посмотрим, чем им ответят европейцы.

10 дней, которые...

Вслед за тем как ряд сомнительных изменений, внесенных разработчиками в **Star Wars Galaxies**, привел к массовому оттоку геймеров из игры в проекты более предсказуемые и однозначные, **Sony Online Entertainment** решила провести ряд акций по привлечению в игру новых потенциальных джедаев, йод и прочих дартвейдеров. Теперь с сайта **www.fileplanet.com** в любой момент можно скачать клиент игры и как довесок незамедлительно получить десятидневный ключ для бесплатного доступа в мир Звездных войн.

«Поиграют десять дней и подсядут надолго», — думают создатели. «Ха, ха, свежо предание. Поиграем десять дней, плюнем на развитие перса, возьмем новый ключик и поиграем еще десять дней, а там, глядишь, и надоест», — думают им в ответ хитрые геймеры.

Dialup - доступ
NightSurf
неограниченный доступ:

00:00
09:30

у нас самая ранняя "ночь"!

\$4
неделя

\$14
месяц

Неограниченный доступ:

00:00 - 09:30

Дополнительный доступ:

09:30 - 19:00 - \$1/час

19:00 - 00:00 - \$0.5/час
(все налоги включены)

Бесплатно:

Почтовый ящик 20 Мб,
домашняя WWW-страница



ZENON N.S.P.
www.zenon.net
reg@zenon.net
(095) 956 1380

ПИРАТЫ ОНЛАЙНА

■ Жанр: MMORPG ■ Создатели: Flying Lab Software, Акелла
■ Системные требования: P-III 500 Mhz, 256 MB RAM, 64 MB Video

www.burningsea.com

Пиратская тематика всегда была популярна среди геймеров всех стран. Действительно, кто в детстве не мечтал бороздить морские просторы на какой-нибудь каравелле, на грот-мачте которой развивается «веселый Роджер». Но вот парадокс... спустя несколько лет после выхода гениальной **Pirates! Сиды Мейера** западные разработчики как-то охладели к романтике вольной жизни флибустьеров. Поддержать честь жанра пришлось российской компании «Акелла», которая выпустила со своих верфей серию «Корсары». В 2005 году весьма кстати подоспела переделка **Pirates!** А теперь лихие корсары готовятся покорять онлайн с помощью оригинального проекта «Корсары онлайн» (на западном рынке — **Pirates of the Burning Sea**) от Flying Lab Software.

Раздать попугаев!

Все сотрудники Flying Lab Software, которых удалось проинтервьюировать игрожурналистам, говорили, что являются преданными поклонниками «Одиссеи капитана Блада» и других классических книг про пиратов. Неудивительно, что, приступая к созданию **Pirates of the Burning Sea**, они ставили себе задачу сделать самый реалистичный симулятор пиратской жизни в эпоху колониальных войн. Перед началом работы над игрой весь творческий коллектив дружными рядами промаршировал в библиотеку, где несколько недель к ряду тщательно изучал мемуары тех лет, исторические романы и всевозмож-

ные труды, посвященные мореплаванию. А это значит, что игроки имеют полное право ждать реального отражения событий, которые происходили в те годы.

Действие игры развернется в восемнадцатом веке во время жестокого передела островов Карибского моря тремя ведущими морскими державами: Испанией, Великобританией и Францией. Игрок сможет стать не только вольным пиратом, но и податься на службу к одной из империй, получив офицерское звание.

Плывать — быстро и недалеко

Ролевая система «Корсаров онлайн» будет основана на умениях, а не на классах. Так что даже если вы стали вольным флибустьером, никто не сможет помешать впоследствии сделать карьеру торговца или политика. Разумеется, в игре будут и навыки, отвечающие непосредственно за управление кораблем и командой. Причем совершенно не обязательно лично стоять у штурвала или наводить на корабль противника пушки. Достаточно отдать необходимые распоряжения, и ваша команда все сделает сама. Хотя в праве участвовать в сражениях игрокам никто отказывать не собирается. Желаете пострелять из пушки — на здоровье!

Успех вашего плавания во многом зависит от команды: придется тщательно подходить к ее подбору. Завербовать новых матросов можно в портах, которые в изобилии

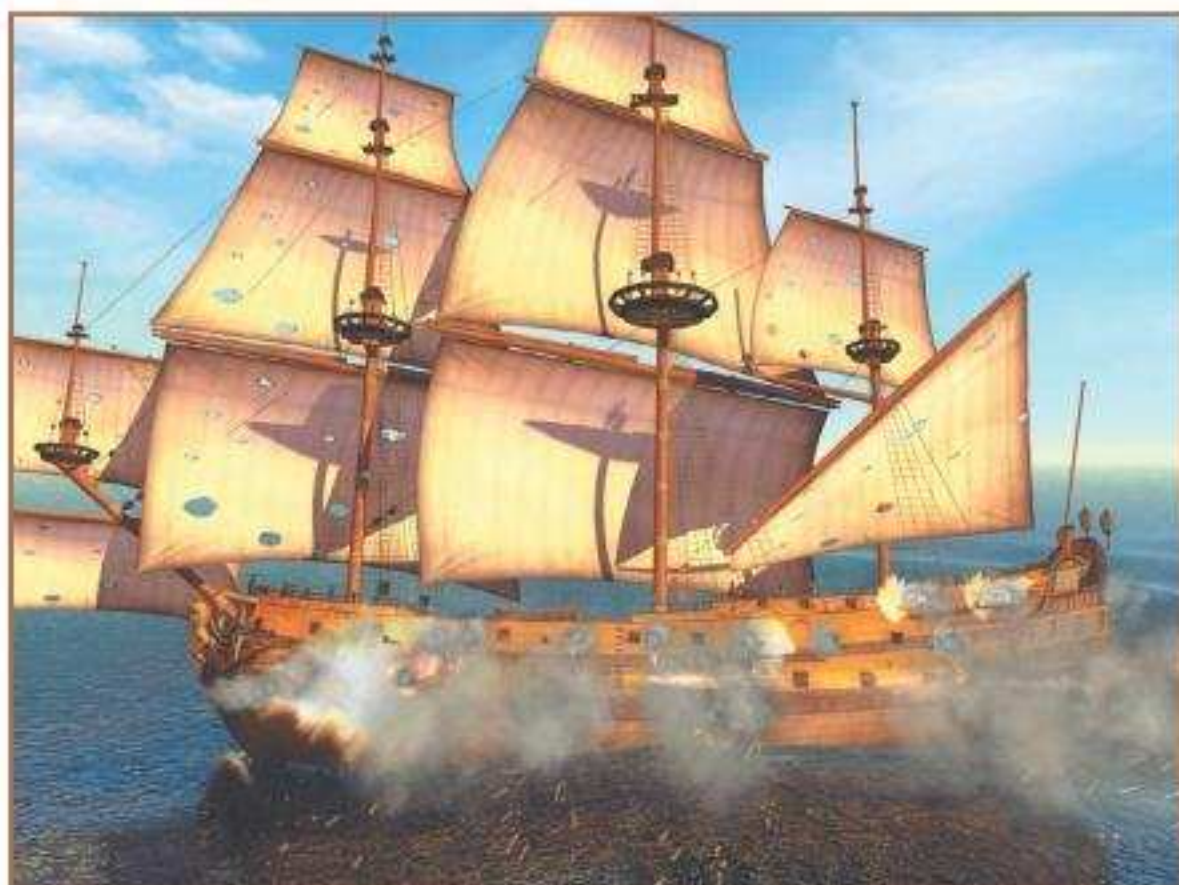
разбросаны по побережьям островов Карибского моря. Кроме того, в порту можно пообщаться с NPC и другими игроками, получить квест, наняться к кому-нибудь на службу или просто поторговать.

С портами связан еще один интересный момент. Несколько игроков одной фракции смогут объединиться и, потопив корабли прежних хозяев порта, захватить его. Наземная база дает любому флоту огромное преимущество. Ведь там можно починить корабль, потрепанный в морских баталиях, и пополнить запасы.

Несколько странно, но от длительных морских путешествий разработчики решили отказаться, так как подобные вояжи успеют быстро наскучить большей части игроков. Перемещения из одной точки в другую осуществляются с помощью глобальной трехмерной карты. Достаточно указать пункт прибытия, и через несколько секунд мы уже на месте. Если, конечно, по пути не перехватят пираты или правительственная флотилия. Однако если захочется полюбоваться на бескрайние морские просторы и насладиться неспешной прогулкой среди волн — пожалуйста! Только времени такое путешествие займет очень много, заранее ясно, что геймеры нечасто будут пользоваться таким способом передвижения по игровому миру.

Быстрый против легкого

Хотя в игре и будет присутствовать сюжетная линия с множеством квестов и NPC, основной упор создатели «Корсаров» сделали на режим PvP. Захватывающие морские



Эффекты огня и дыма выглядят на редкость убедительно.



Некоторые скриншоты из игры напоминают фотографии.



Интерьер помещений выполнен не хуже, чем внешнее убранство.



Путешествия по портовым городам занимают изрядную долю геймплея.

сражения — главная фишка игры, которая выделяет ее среди коллег по виртуальному миру. Но морские баталии — это не просто обмен ядрами, а очень сложный процесс, требующий тщательного планирования и учета десятков факторов.

Внимание к деталям просто поражает. В мире волн, деревянных ног и пушечных ядер игроков ждет около двух десятков типов кораблей, разделенных на три класса. Каждый класс имеет свои преимущества и недостатки. Скауты могут похвастаться огромной скоростью и отлично подойдут для разведывательных миссий. Охотники станут настоящими рабочими лошадками войны, обладая прочным корпусом, мощными орудиями и хорошей скоростью. А дредноуты больше всего подойдут тем, кто не любит лишней суеты, а предпочитает спокойно расстреливать противника из десятков орудий, не обращая внимания на его блошинные укусы.

Вооружения и боеприпасов тоже хватает. Одних только ядер для пушек насчитывается 12 разновидностей: от классических «шаров» до специальных цепей с шипами, вскрывающих борта кораблей неприятеля, словно консервные банки. Не менее важный момент, призванный разнообразить геймплей, — разнообразие судов на уровне класса. Разработчики логично решили, что мало кому из геймеров понравится созерцать десятки кораблей, похожих друг на друга как две капли воды, и поэтому даже суда, сошедшие со стапелей одного и того же пор-

та, будут заметно различаться внешне. Различная парусная оснастка, уникальные лекала бортов, материал...

Впрочем, новичкам придется бороздить просторы онлайн-морей вовсе не на линкорах с огромной командой и парой сотен пушек, а на самых простеньких калошах, на которых ввязываться в бой крайне опасно.

В очередь, пираты, в очередь!

Уже сейчас, когда до релиза игры осталось совсем немного времени, разработчики отлично понимают, что игра не идеальна. Поэтому и после релиза Flying Lab не намерены выпускать Pirates of the Burning Sea из поля зрения. Каждые два месяца планируют выпускать весомые аддоны, добавляющие в игру новые территории, суда, оружие и квесты. Уже сейчас известно, что одно из дополнений подарит игрокам возможность сражаться на шпагах и привнесет в игру различные погодные условия (на момент релиза, скорее всего, будет только ветер).

К имеющимся в наличии морским баталиям обещают добавить возможность взять корабль противника на абордаж. Не обойдется без новых колоний, умений и профессий. Но, пожалуй, самой привлекательной выглядит возможность управлять не одним кораблем, а целым флотом. Не исключено, что в результате мы получим масштабную RPG с элементами стратегии и тактики.

В груди «Корсаров онлайн» бьется пламенный графический моторчик **Alchemy** от **Vicarious Vision**, который, по заявлениям создателей, позволяет демонстрировать до миллиона треугольников в одном кадре. Достаточно взглянуть на любой скриншот, чтобы понять: на модели кораблей не пожалели полигонов. А что если в битве сойдутся два, а то и три десятка таких красавцев? Тут уж без современного «железа» не обойтись.

Расплачиваться за энергичные маневры и масштабные сражения придется интернет-каналу игрока. Сами разработчики не раз заявляли, что владельцы обычных модемов могут не приближаться к «Корсарам онлайн» даже на расстояние пушечного выстрела. Более или менее комфортно поиграть удастся только обладателям выделенки или ADSL-соединения.

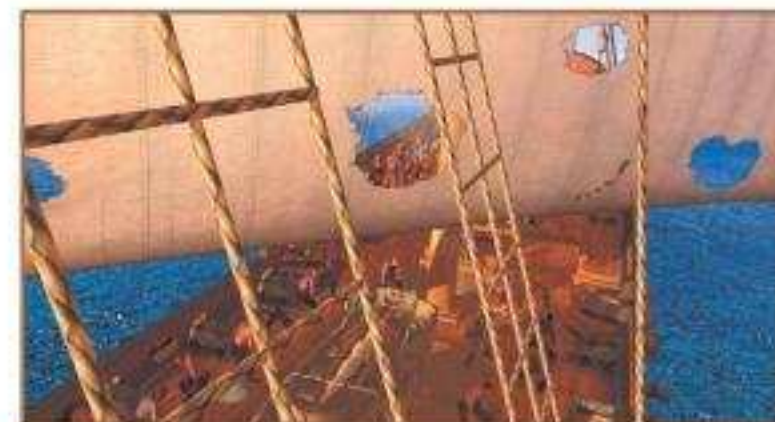
Кроме того, не стоит забывать и о тех дополнениях, которые Flying Lab Software намерена регулярно спускать на воду со стапелей. Вряд ли они будут отличаться скромными размерами, а качать многомегабайтные архивы по модему — удовольствие ниже среднего.

Уже сейчас игра выделяется среди конкурентов оригинальной концепцией и роскошной графикой. И хотя большая часть оригинальных фишек появится лишь с выходом дополнений, уже сейчас «Корсары онлайн» достойны пристального внимания не только со стороны любителей компьютерных парусов и дальних странствий, но и со стороны всех, кто любит оригинальные и красивые игры. ■

ФРЕГАТ НА ПАРОВОЙ ТЯГЕ

«Корсары онлайн» — еще один проект, который будет распространяться с помощью **Steam** — онлайн-сервиса **Valve Software**. Причиной такого решения стал отказ Flying Lab Software от сотрудничества с издательствами. Взяв пример с Valve, разработчики решили самостоятельно продвигать игру.

Какое-то время руководство Flying Lab категорично заявляло, что их детище будет распространяться исключительно через онлайн. Но в последнее время появились слухи о том, что игра все-таки выйдет и в стандартной коробочной версии, правда, ограниченным тиражом. Хотя и в этом случае без участия Steam не обойдется. Ведь через него будут загружаться многочисленные дополнения, которые уже сейчас запланировали разработчики.



БУДЕМ ЖДАТЬ?

Фантастически красивая и, судя по всему, крайне увлекательная игра. Если вы в детстве мечтали стать пиратом, а ваш компьютер не обделен хорошим интернет-соединением, то Pirates of Burning Sea вам обязательно понравится.

ПРОЦЕНТ
ГОТОВНОСТИ

90%

ТИМУР ХОРЕВ
E-MAIL: РУБРИКИ. INTERNET@IGROMANIA.RU

Мир избранных

■ Жанр: Онлайн ролевая игра ■ Создатели: Nikita
■ Системные требования: P-II 800, 128 Мб ОЗУ, 32 Мб видео, модем

www.sphere.yandex.ru

«Сфера» в свое время стала первой российской MMORPG. История о мире Ткача, в котором герои охотились на мамонтов, друг на друга, захватывали замки и ходили в походы, стала дорогой в жанр для многих игроков, которые доселе даже не подозревали о том, что виртуальные миры — они здесь, рядом, по ту сторону модема.

Практика мутаций

Несмотря на хорошую графику, оригинальную систему кланов и интересный сюжет, «Сфера» очень часто подвергалась критике за однообразный игровой процесс и множество ошибок разной степени серьезности. Но разработчики учились на своих ошибках, и игра менялась. Были добавлены новые материки, доминантно мутировала графика, преображалась ролевая система. Появилось двенадцать классов-специализаций (изначально было всего два направления развития персонажа). Образовались профессии — возможность самому создать порошок, доспех или оружие. Изменились модели героев — на них стали отображаться доспехи и разные виды оружия. Наконец, появился клиент для мобильных устройств.

«Сфера» издавна славилась доступностью для игроков: попасть в нее можно за деньги, совершенно несерьезные по меркам больших западных MMORPG, порядка \$5 в месяц (клиент скачивается вообще бесплатно). Но новое осеннее дополнение «Мир избранных» — оно для тех, кто готов выложить за игру суммы, сравнимые со стоимостью западных онлайн-игр.

То есть — для избранных.

Теория мытарств

Те, кто играет в обычную «Сферу», конечно, никак не пострадают. Просто им будут недоступны новые возможности, которыми смогут пользоваться те, кто выложил \$24 за дополнение и в состоянии платить \$15 в месяц. Например, материк Родос.

По легенде, на Родосе издавна жили знатные люди, и плебсу путь туда был закрыт. Как и на каждом большом материке, на Родосе игроки найдут новые города, ландшафты и замки, которые ждут новых хозяев. На карте дорогу на новый материк не найти — попасть в него можно будет через жетоны, которыми торгуют NPC во всех городах обычной «Сферы». Безусловно, на новом материке нужно ожидать встреч с новыми монстрами, злыми и опасными существами, известными своими бесчинствами. На старых континентах они не появятся — только на Родосе.

Впрочем, материки мы уже видели в прежних дополнениях. Что действительно ново и

доселе в «Сфере» не видано никем — это Мир Снов, загадочный архипелаг островов, которые игроки смогут приобретать в частную собственность. Во что еще вкладывать честно заработанные талеры, как не в недвижимость?!

Личный остров — это не только место, где герой может отдохнуть от насущных дел и полюбоваться собственным домиком. Остров можно развивать — небесплатно, конечно. «Добив» собственный островок до последнего, десятого, уровня, игрок обнаружит, что размеры острова сильно изменились, домик превратился в роскошный дворец, одинокие деревья — в умело разбитый парк.

Остров десятого уровня — это не только предмет гордости владельца. Это еще и собственный зоопарк — место возрождения монстров, источник опыта и новых уровней. Чудовищ, конечно, не хватит на то, чтобы быстро прокачаться с нуля до максимума, — они предназначены больше для того, чтобы в спокойной обстановке «добить» титул или степень. Их уровень рассчитывается, исходя из уровня самого игрока.

Биться в гордом одиночестве не обязательно — на остров можно позвать друзей. Правда, не простых сферян-смердов, а только тех, кто приобрел «Мир избранных».

Есть на собственном острове и собственная алхимическая печь с мастерской. Это значит, что ремесленник, профессионал в своем деле, сможет без помех сваять доспех, отковать меч или сделать новую магическую смесь.

Тот же ремесленник, владелец «Мира избранных», всегда найдет свободное торговое место на городской площади. Даже если занята вся площадь, простолюдины потеснятся, освобождая место избранному. Даже старые знакомые могут сначала не узнать игрока, попавшего в ряды знати, а все потому, что дополнение дает возможность один раз сменить облик героя и сбросить все элементали (очки умений). А если игрок оплатил новый логин сразу за три



Простых смертных сюда не пускают, только Избранные смогут войти в эти покои.

месяца (\$40) или более, он получит возможность сменить профессию и таинственное новое заклинание. Впрочем, узнать знатного игрока можно издали — по престижному Родосскому шлему, увеличивающему защиту. Этим уникальным артефактом будет владеть каждый, кто купил и оплачивает «Мир избранных».

С барского плеча...

Но... несколькими элементами нового дополнения смогут воспользоваться и «простолюдины». Во-первых, два новых класса (специализации): бандиер (знаменосец) и некромант. Знаменосец — воин, здоровый и выносливый, вдохновляет воинов своего отряда на подвиги и может изменить ход сражения, помахав своим знаменем. Колдовать бандиерам запрещено.

Некроманты изучают магию Земли — ни в коем случае не Воздуха и не Огня. Потому что дело некромантов — смерть. Ловкость некромантов вошла в легенды. А главное заклинание нового класса — Зов Смерти, воскрешающий погибшего героя или превращающий раненого в зомби. Нетрудно догадаться, на чьей стороне будут сражаться мертвецы.

В игре появится и новый PvP-рейтинг. Явно видна только первая десятка игроков, но каждый сферянин твердо будет знать свой личный номер в рейтинге. Также отслеживается статистика по убитым игроком монстрам (или монстрам, убившим игрока).

Вдобавок ко всему разработчики предлагают несколько мелких изменений: новый размер премий за выполнение миссий, новые квесты для кланов, игровая лотерея с розыгрышем призов, возможность за талеры «застраховать» опыт, чтобы не терять его после гибели.

■■■

Что же мы имеем в итоге? С одной стороны, платить полную стоимость за аддон, вроде бы, перебор. С другой, количество новшеств столь велико, что отведать новое «блюдо» хочется чрезвычайно. Так что, играть или не играть, решать только вам. ■

ВЕРДИКТ

«Мир избранных» дает состоятельным игрокам новые пути для развития, новые приключения и личные места для отдыха. Кое-что достанется и обычным игрокам, но отныне они будут с завистью смотреть на тех, кто с гордостью носит Родосский шлем и бежит на Родос как на работу. Пацки и чатланы, бояре и смерды — все вполне в духе средневекового мира Ткача.

ПРОЦЕНТ
ГОТОВНОСТИ

65%



УНИКАЛЬНАЯ СИСТЕМА КОМБО-УДАРОВ



СМЕРТОНОСНЫЕ ТАНЦЫ ВОКРУГ ШЕСТА



(И ПАРА ДРУГИХ ВЫДАЮЩИХСЯ ОСОБЕННОСТЕЙ)

BLOODRAYNE²

BLOODRAYNE2.COM



Товар сертифицирован. По вопросам оптовых закупок обращаться по тел.: (095) 780 90 91, e-mail: buka@buka.ru

© 2005 Majesco Entertainment. All Rights Reserved. © 2005 THQ Inc. All rights reserved. The BloodRayne logo, characters and artwork are trademarks of Majesco Sales Inc. Developed by Terminal Reality. All other trademarks, logos and copyrights are property of their respective owners. © 2005 Бука. Все права защищены. На территории РФ издается компанией "Бука". Защиту авторских прав компании "Бука" на территории России осуществляет ассоциация "Русский Щит" (rshield@aha.ru).

Бука[®]
BUKA ENTERTAINMENT
WWW.BUKA.RU

ИГРОВЫЕ ОНЛАЙН-ПРОЕКТЫ В РОССИИ

АНТОН ГРАЧЕВНИКОВ
E-MAIL РУБРИКИ: INTERNET@IGROMANIA.RU

В Москве 23 ноября уже оставшегося за спиной 2005 года в здании «Президент-отеля» прошла уникальная в своем роде конференция «Перспективы и возможности игровых онлайн-проектов в России», организованная гильдией интернет-журналистики «МедиаСоюз» и журналом «Партнер» Торгово-промышленной палаты РФ. Чуть более 20 человек — элита онлайн-индустрии — собрались для того, чтобы обсудить дальнейшее развитие данного сегмента игрового рынка, влияние онлайн-игр на молодежь и некоторые другие насущные вопросы. Несмотря на милицейские кордоны и усиленную охрану, «Игромании» в лице вашего покорного слуги удалось пробраться на конференцию.

Я попал в зал, и после непродолжительной заминки началась, собственно, сама конференция. Первым слово взял представитель гильдии интернет-журналистики «МедиаСоюз» Павел Попов, представивший всех участников, в числе которых кроме разработчиков онлайн-проектов и представителей СМИ оказались сотрудник МЧС РФ Сергей Умнов и депутат московской городской думы Иван Юрьевич Новицкий. Об их роли на данном мероприятии мы расскажем чуть позже. Первая тема, которая была затронута в ходе круглого стола, — так называемый **Product Placement**, внедрение рекламного контента непосредственно в игру. После не-

долгой дискуссии все сошлись во мнении что, во-первых, любой игровой проект — коммерческий, созданный в первую очередь для получения прибыли, а во-вторых, Россия — страна, в которой западные методы «честного отъема денег у населения» работают плохо, поэтому необходимы в корне другие методы получения своих кровных от проекта.

Как раз одним из таких методов является продакт-плейсмент. В принципе, это не так уж плохо — абонентскую плату с нас не берут, за скачивание клиента (если он вообще есть: большинство онлайн-проектов в России в силу специфики страны — браузерные) денег не требуют. Однако атмосфера мира все же нарушается, когда, выходя в пустоши на охоту, ты берешь с собой лук «Касперский» и капкан «Акелла».

Из обсуждения достоинств и недостатков внутриигровой рекламы разговор плавно перешел в русло обсуждения социальных особенностей игр. В принципе, сама суть онлайн-игр такова, что в них можно смоделировать практически любую ситуацию, происходящую в обществе. С этим тезисом и выступил представитель МЧС Сергей Умнов. Он предложил использовать онлайн-игры для обучения людей действиям в чрезвычайных ситуациях.

Кстати, около трех лет назад при поддержке МЧС уже создавалась детская игра, призванная обучить карапузов действиям при землетрясении. Судя по всему, пользователи предложение не оценили, и вскорости игра благополучно канула в Лету. Что же касается основного предложения, то разработчики восприняли эту идею достаточно холодно — люди, мол, и так учатся целыми днями (напомню, что большинство пользователей онлайн-игр — люди в возрасте от 16 до 24 лет — студенты), а тут еще вы со своими нудными нотациями. Да и чисто образовательный проект, созданный с нуля, не будет пользоваться особой по-

пулярностью. Так что большинство остановилось на мнении «небольшие образовательные вкрапления в игру допустимы, но на большее, в частности на отдельную онлайн-игру, не рассчитывайте».

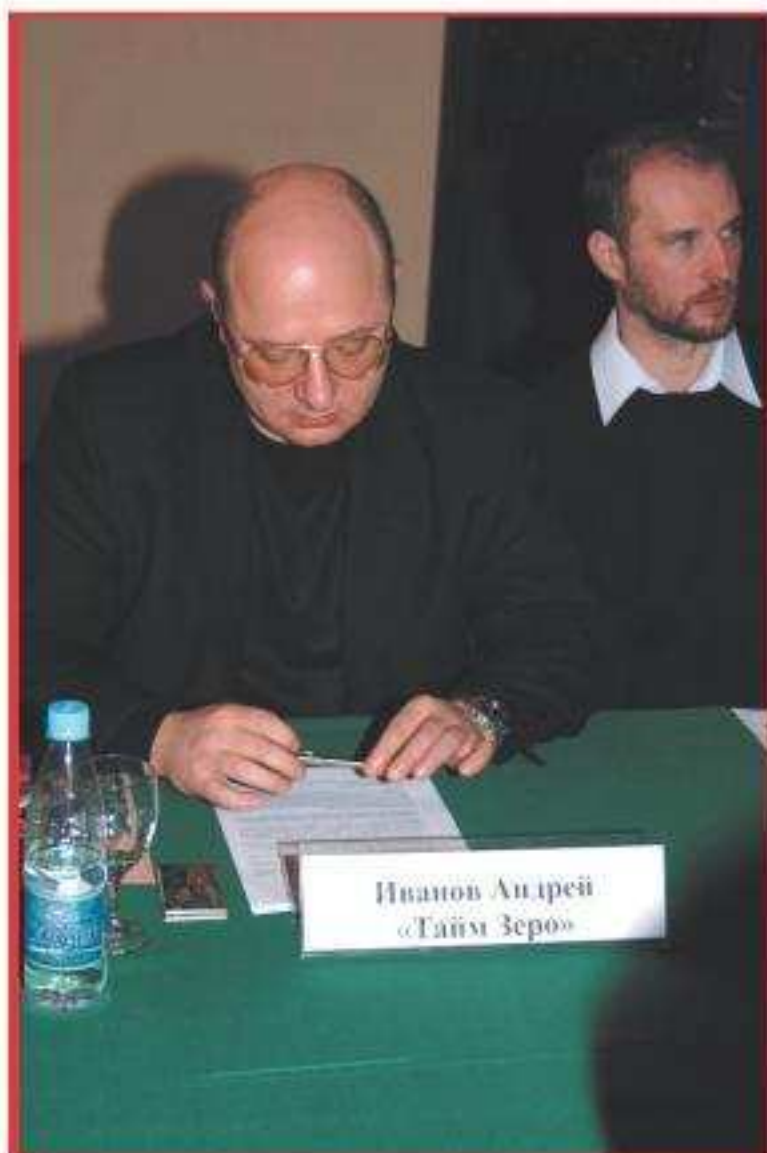
Далее слово взял депутат Московской Городской Думы Иван Юрьевич Новицкий, который посетил конференцию всего на пятнадцать минут — приехал ближе к середине, быстро высказался, ушел за дверь, дал дежурное интервью одной из телекомпаний и снова уехал заседать. Суть его предложения заключалась в использовании ММОГ как средства обучения компьютерной грамотности населения. При вольном цитировании получается следующая картина: «Компьютерные игры — это хорошо. Онлайн-игры — это тоже хорошо. Давайте использовать игры для образования. У меня все, голосуйте за партию (здесь могла быть реклама партии, но выборы уже прошли)». То есть ничего интересного и вразумительного, кроме самого факта некоторой заинтересованности властей в развитии рынка компьютерных игр, от товарища депутата мы не услышали.

Ну а завершающим этапом конференции стала презентация игры **TimeZero**. В общем-то, и саму конференцию, на наш взгляд, можно было бы назвать «Перспективы и возможности **TimeZero** в России» — на фоне нее остальные игры выглядели блекло. От тех же «БК» и «Территории» на конференции присутствовали один-два человека, а от «Точки отсчета» — около пяти. Кроме них презентацию никто не подготовил. Во многом это связано с тем, что, по словам разработчиков, о презентации они узнали чуть ли не накануне.

После официальной части конференции присутствующие разбились на небольшие кучки и принялись обсуждать интересующие их вопросы, мы же покинули помещение «Президент-отеля», попутно выловив участника проекта «Дозоры.ру» Александра Лукичева и взяв у него интервью. Запись интервью вы можете взять на нашем диске.

■ ■ ■

Хотелось бы выразить огромную благодарность Ирине Пастуховой и Александру Мантрову. Без помощи Ирины мы просто не попали бы на конференцию, а благодаря Александру вы можете ознакомиться с фотографиями, сделанными на данном мероприятии.



МЕХАНОИДЫ ВОЙНА КЛАНОВ

1.3

Ролевая игра для тех, кто
любит свободу и готов
принимать решения

КИБЕРСПОРТ

35



ВЕСТИ С ПОЛЕЙ

FATALITY ВНОВЬ НА КОНЕ



■ Vo0 опять довольствовался «серебром».

В ноябре завершился один из самых грандиозных турниров в истории киберспорта — **CPL World Tour** (дисциплина **Painkiller**). В итоговых матчах участвовало 32 игрока, призовой фонд — \$ 500 000.

В финальной битве сошлись два признанных фаворита — **Vo0** и **Fatality**. Удача в который уже раз улыбнулась американцу — именно он увез домой \$ 150 000. **Vo0** досталось «всего лишь» \$ 120 000. Наш соотечественник **LeXeR** не сумел попасть даже в первую десятку, но денег выиграл все равно прилично — \$ 6250.

СТАВКА БОЛЬШЕ, ЧЕМ ФРАГ



■ Здесь можно сделать ставку на исход любого турнира.

Киберспорт часто сравнивают с большим спортом. Одна из «точек соприкосновения» заключается в том, что и там, и там можно неплохо заработать, прогнозируя результаты игр. Первым в России принимать ставки на киберспортивные матчи начал портал **Stakes On Games** (<http://songames.ru>). Причем здесь можно не только сделать ставку на результат того или иного турнира, но и заключить пари с другими игроками и устроить дуэль под пристальным надзором администрации сайта.

Никто не запрещает делать ставки и на самого себя, так что если вы хорошо играете, то с помощью **Stakes On Games** можно неплохо подзаработать. Ну а тем, кто обделен быстрыми рефлексам, остается положиться на интуицию.

ESWC 2006 РАСКРЫВАЕТ КАРТЫ

Организаторы чемпионата **Electronic Sports World Cup 2006** (он пройдет в период с 27 июня по 2 июля) наконец-то объявили список дисциплин. Новых «лиц» немного — **Quake 4** (его просто нельзя было проигнорировать), **Pro Evolution Soccer 5** (пришел на смену четвертой части) и аркадная гонка **TrackMania Sunrise** (вот уж сюрприз так сюрприз!). **Counter-Strike: Source** оказался в пролете — вместо него предпочли проверенный временем **Counter-Strike 1.6**.

Одновременно был оглашен размер призового фонда — \$ 360 000. Эти деньги будут распределены следующим образом:

Counter-Strike 1.6 (мужчины 5x5) — \$ 120 000;

Counter-Strike 1.6 (женщины 5x5) — \$ 40 000;

Quake 4 1x1 — \$ 40 000;

Warcraft III: The Frozen Throne 1x1 — \$ 40 000;

Pro Evolution Soccer 5 1x1 — \$ 40 000;

TrackMania Nations ESWC 1x1 — \$ 40 000;

НОВЫЙ ХАК В WARCRAFT III: THE FROZEN THRONE

Blizzard клепают патчи с бешеной скоростью, но даже она порой не успевает вовремя затыкать все дыры в своих играх. В декабре на серверах **Warcraft III: The Frozen Throne** объявилась новая напасть — **farmhack**. Использование этого хака позволяет беспрепятственно возводить на рудниках противника собственные фермы, портя противнику нервы и подрывая его экономику. «Близзи» уже пообещала как можно скорее выпустить соответствующую заплатку, но предупредила, что полностью решить проблему **farmhack'a** пока невозможно.

COOLER СТАЛ ЧЕМПИОНОМ МИРА ПО QUAKE 4



■ Преемственность «поколений»: Cooler был лучшим по **Quake III Arena**. Теперь он лучший по **Quake 4**.

В середине декабря закончился первый международный турнир по **Quake 4**, который проходил в рамках чемпионата **CPL Winter**. Побориться за солидные призы съехались сильнейшие дуэлянты из Европы и Америки, в том числе и трое представителей нашей страны — **Cooler**, **Polosatiy** и **Jibo** (этот товарищ, правда, является гражданином Китая). **Jibo** и **Polosatiy** так и не сумели пробиться в финал, зато **Cooler**

отстоял свою репутацию. Поочередно разбив всех противников, он вышел в финал, где со счетом 2:1 обыграл **Toxic'a**. Наградой за первое место стали \$ 9 000. Ранее Антон уже становился чемпионом мира по **Quake III Arena** — теперь стал чемпионом и по **Quake 4**.

STARCRAFT ВСЕГДА С ТОБОЙ!



■ Каждый новый хаг — головная боль и для игроков, и для разработчиков.

Как ускорить ежедневный просмотр крупных киберспортивных порталов и не тратить лишнее время на поиск в онлайн товарищей по оружию? Хорошее решение предложили организаторы крупнейшего **Starcraft**-лэддера **WGTour**. Они выпустили специальную панельку для **Internet Explorer**, с помощью которой старкрафтеры могут всего парой кликов найти в Сети партнера для игры, пробежаться по крупнейшим тематическим сайтам, без лишних хлопот связаться с администрацией лиг и узнать самые свежие новости из мира **Starcraft**.

МЫШЬ-ФАТАЛИСТ

Джонатан «**Fatality**» Вендел продолжает выпускать киберспортивное железо имени самого себя. На сей раз это мышь, разработанная компанией **Creative**. На фоне примитивных офисных грызунов **Fatality 1010** смотрится весьма солидно: разрешение в 1600 dpi, четыре тефлоновые ножки, набор грузиков, позволяющих настроить мышь под себя. Однако если сравнить детище **Fatality** с такими зубрами тяжелого мышестроения, как **Logitech G5** и **Razer Copperhead**, то оно уже не кажется столь инновационным. Да и дизайн грызуна понравится далеко не всем. С другой стороны, стоит мышка относительно дешево — всего \$50 (для профессионального устройства это недорого).

НА CD И DVD

ДЕМКИ

Лучшие записи с финала **WCG 2005** (**Warcraft III: The Frozen Throne**, **Starcraft: Brood War**, **Warhammer 40 000: Dawn of War**, **Counter-Strike: Source**) и с турнира **ASUS Autumn 2005** (**Warcraft III: The Frozen Throne**, **Quake 4**, **Quake III Arena**, **Counter-Strike 1.6**).

КИБЕРСПОРТИВНЫЙ СОФТ

Advanced Warcraft 3 Configurator, **CSE Demoplayer 4**, **Demos Menu 1.12**, **rK's DemoWatcher 1.6**, **Seismovision 2.28** и **SK Player 1.1**.

ОДНАЖДЫ
**ЧЕЛОВЕ-
ЧЕСТВУ**
ПРИДЕТСЯ
НАЧИНАТЬ
ВСЁ ЗАНОВО...

Из глубин вселенной
вышли загадочные
создания. Считалось, что
существуют они только в
детских сказках и древних
пророчествах.

Говорили, что они
обладают невероятными
способностями.

И им предназначено спасти
всех живых существ.

И имя этих созданий было -
люди.



ADVENTTRILOGY.COM

A D V E N T
R I S I N G

**ЧЕРТОВСКИ НОВАТОРСКАЯ И НЕВЕРОЯТНО
ЭМОЦИОНАЛЬНАЯ ИГРА**

(GamePro)

**ЭПИЧЕСКАЯ ВО ВСЕХ СМЫСЛАХ
ЭТОГО СЛОВА**

(Play)

ИГРА ЭПИЧЕСКОГО МАСШТАБА

(IGN)



BRADYGAMES
TAKE YOUR GAME FURTHER



GLYPHX



Товар сертифицирован. По вопросам оптовых закупок обращаться по тел.: (095) 780 90 91, e-mail: buka@buka.ru
The Advent Rising logo, characters and artwork are trademarks of Majesco Entertainment Company. Developed by GlyphX Games. Published and distributed by Majesco Entertainment Company. © 2005 Majesco Entertainment Company. All Rights Reserved. © 2005 THQ Inc. All Rights Reserved. © 2005 Бука. Все права защищены. На территории РФ издается компанией "Бука".
Защиту авторских прав компании "Бука" на территории России осуществляет ассоциация "Русский Щит" (rshield@aha.ru).

Бука
BUKA ENTERTAINMENT
WWW.BUKA.RU

Команда AAA-класса

История команды A-Gaming



■ Плакат на заднем плане недвусмысленно дает понять о том, кто спонсор команды.



■ Парень слева — Сергей «en1x» Литвиненко. Рядом с ним сидит менеджер команды — Анна «MIU» Даниляк.

На территории бывшего СССР много команд по **Counter-Strike**, но по-настоящему сильные и стабильные кланы можно пересчитать по пальцам одной руки. Дело тут даже не в том, что у большинства составов нет условий для тренировок и высокоскоростного интернета, и не том, что киберспорт до сих воспринимается не как спортивная дисциплина, а как детская забава (к тому же еще и вредная). Проблема в самих игроках. В силу своего возраста (большинство из них младше 22 лет) или по каким-то другим причинам (отсутствие постоянного заработка, хороших менеджеров, грамотной организации) они сами не воспринимают свое увлечение с должной серьезностью. Отсюда частые переходы игроков из команды в команду, смена названий, тренеров, менеджеров и вечный бардак. Отсюда и пренебрежительное отношение сторонних людей к киберспорту.

Однако, как и везде, в киберспорте есть свои исключения. Некоторые команды пережили уже несколько поколений прогеймеров (скорее даже не поколений, а школ) и умирать явно не собираются. В первую очередь это **Virtus.Pro**, но им в затылок дышат несколько новых команд, в том числе и **Amazing Gaming**.

ОТ GSC ДО «ИГРОМАНИИ»

Осень 2004 года. Киев с замиранием сердца следит за ходом главного киберспортивного события года — **WCG 2004** в Сан-Франциско, куда полетела украинская сборная. Одним из претендентов на почетный титул чемпионов мира была команда **GSC.GameWorld** — самая известная на Украине. В нее стремился попасть каждый — все участники **GSC.GameWorld** автоматом стано-

вились востребованными игроками.

Выступление сборной, будем называть вещи своими именами, было откровенно провальным — от **GSC.GameWorld** ждали совсем другой игры. Сразу после завершения **WCG** из команды уходит перспективный игрок **Сергей «en1x» Литвиненко** (он предупреждал об этом еще до поездки), вслед за ним — **Николай «weiss» Поплавский**. Среди киберспортсменов поползли слухи о развале команды, но на место ушедших сразу пришла замена — **Юрий «strike» Терещенко** и **Сергей «starix» Ищук**. Увы, новичкам не удалось добиться каких-то ощутимых успехов.

en1x в это время предавался блаженному ничегонеделанию с перерывами на учебу, weiss играл в сильнейшей на тот момент команде **DIOSoft** — единственном сколько-нибудь заметном конкуренте **GSC.GameWorld**. Через некоторое время weiss решил создать собственный киберспортивный проект и предложил поучаствовать в нем **Андрею «Blad3» Городенскому** (старожил и бывший капитан **DIOSoft**). Затея, казалось, была изначально бесперспективная, но Андрею она понравилась. Позже к ним примкнули **strike** и **starix**, тем самым окончательно поставив крест на **GSC.GameWorld** — некогда сильнейшей украинской команде.

Новая команда постепенно набирает обороты, но недоброжелатели шепчут, что жить ей недолго. Но не тут-то было. В команду приходит отдохнувший Сергей Литвиненко и принимается тренировать игроков (не зря же его считают одним из лучших тактиков Украины). Быть тренером ему не особо понравилось, поэтому с 22 апреля 2005 года он начинает сочетать тренерство с игрой в команде. Эта дата считается официальным днем рождения **Amazing Gaming**.

В качестве менеджеров были приглашены **Анна «MIU» Даниляк** и **Данил «Subw00fer» Макеев** — давние друзья «геймингов».

Всего за несколько месяцев **A-Gaming** превратился в сильнейшую команду Киева, а потом и всей Украины. Турнир за турниром, тренировка за тренировкой они шли к своей цели — стать лучшими в СНГ. Но не все сразу: на отборочных играх **WCG 2005** «геймингам» удалось занять лишь второе место. В Сингапур же поехала **pro100 [frag.su]**.

Начало осени вообще было очень сложным для команды. Сразу после отборочных на **WCG** из команды ушел Сергей «starix» Ищук, объяснив свой поступок «моральной несовместимостью» с остальными игроками (другие члены **A-Gaming** расценили это как проявление слабости в трудную для команды минуту). Каковы были его реальные мотивы, никто, конечно, не знает, но уже через час после этого заявления Сергей влился в состав **eXplosive**, одного из конкурентов **A-Gaming**. Вместо него «гейминги» взяли к себе **Вадима «s0n1c» Белоусько**, лучшего «стрелка» Киева.

А дальше начинается то, к чему **A-Gaming** так долго стремились, — на прошедшем в Москве **ASUS Autumn Cup 2005** (самом крупном и популярном чемпионате СНГ) они занимают первое место. После этого в команду берут **Алексея «ezk1» Горбаня**, лучшего Q3-игрока Украины, а ныне — одного из лучших игроков в **Quake 4**. Вскоре после этого «Игромания» предлагает ребятам сотрудничество, и уже спустя две недели, на турнире «Киберметель-2005», они выступают как команда под нашим патронажем.

По такому случаю мы взяли ребят за петлицу и задали несколько интересующих нас вопросов.



■ Новая форма, новые спонсоры, но та же команда.



■ Не обманывайтесь — это не Cooler.



■ В поле зрения Blade попал объект противоположного пола.



«НАМ ЕЩЕ РАСТИ И РАСТИ...»

ВМАНУЛЯ Откуда у вас такое название — Amazing Gaming? И такой девиз — Amat Victoria Curam?



[A-gaming] Когда мы окончательно укомплектовали команду, нужно было придумать название и определиться с общим курсом. Придумывали мы его очень долго. В названии нужно было отразить наш стиль, род занятий, цели, а главное (и самое сложное!) — оно должно было быть приятным на слух, красивым в написании и понравиться каждому из нас. Когда Андрей Городенский предложил свой вариант — «Amazing Gaming», мы сразу же поняли: это оно! Тогда же мы выбрали и девиз — Amat Victoria Curam (в переводе с латинского — «Победа любит старание»).

ВМАНУЛЯ Что вы думаете об украинском киберспорте и о киберспорте вообще?



[A-gaming] Киберспорт — это особая субкультура и часть нашей жизни. Украинский киберспорт (в отличие от российского) — достаточно дружное сообщество, где все друг друга если не любят, то по крайней мере



уважают. Мы очень часто встречаемся все вместе, играем и отдыхаем, даже в гости друг к другу ходим. Хотя без интриг, само собой, не обходится.

Что касается киберспорта вообще, то здесь все более чем радужно. С каждым годом в WCG принимает участие все больше стран. Первый такой чемпионат в 2000 году собрал в финале 389 игроков из 37 стран мира. Во втором турнире приняло участие более 500 прогеймеров из 50 стран, а в прошлом году в Сингапуре было уже около 700 игроков из 67 стран. И это не считая того, что в отборочных турах на чемпионат мира в каждой стране принимают участие по несколько сотен киберспортсменов. Призовой фонд последней остановки CPL в Далласе составил \$500 000. Всего же таких остановок-чемпионатов по всему миру было 35.

ВМАНУЛЯ Самая большая проблема большинства киберспортивных команд (навскидку)?



[A-gaming] Знаете, в разных командах бывают разные проблемы. Наиболее распространенные — несерьезное отношение игроков к своему делу, недисциплинированность, нестабильность «кадрового» состава. Виной тому является непонимание своих целей самими игроками или нежелание их добиваться. Несмотря на то что множество прогеймеров во всем мире неплохо зарабатывают играми на жизнь, в СНГ большинство игроков все еще относится к киберспорту как к чему-то несерьезному.

ВМАНУЛЯ Как думаете, вы уже выросли до того, чтобы называть себя профессиональной командой?



[A-gaming] Пока нет — это все еще в планах на будущее. Сейчас же мы просто группа ребят, которые достигли в своем любимом увлечении кое-каких результатов. Понятие «профессионал» подразумевает под собой полную отдачу какому-либо занятию, мы же, увы, еще не можем себе такого позволить. Кто-то из нас учится, кто-то работает — играми занимаемся только в свободное время.

ВМАНУЛЯ Почему уровень большинства российских и украинских команд заметно ниже, чем в среднем на Западе. Чего не хватает?



Много чего. Вот лишь самые важные факторы.

1) Мотивация игроков. На Западе все успешные прогеймеры заключают контракты с киберспортивными организациями и получают зарплату за то, что регулярно тренируются и показывают хорошие результаты. Поэтому к турнирам они готовятся намного серьезнее — за плохие результаты премий не дают, да и с работы могут уволить. У нас же за проигрыш никто рублем не накажет (если не учитывать призовые). При таких условиях западному игроку не приходится искать для себя работу, в то время как наши прогеймеры вынуждены все время отбиваться от родителей, которые круглые сутки повторяют одно и то же — мол, бросай свои глупости и иди учиться, балбес.

2) Технические условия. Высокоскоростного интернета у нас нет (на Украине с этим сложнее, чем в России), поэтому тренироваться с более сильными зарубежными соперниками мы просто не можем. Отсюда и сложности с ростом — в своей стране мы уже достигли всего, чего только можно достигнуть, и уперлись макушками в потолок. Теперь нам остается только смотреть демозаписи игр мировых лидеров и пытаться учиться по ним. И никакого шанса померяться силами до встречи на арене (не ездить же каждый день в ту же Швецию). Про мощностные компьютеры и доступность профессиональных игровых аксессуаров лучше даже не заикаться — до нас все это доходит в последнюю очередь.

3) Менталитет. В странах СНГ киберспорт до сих пор воспринимают настороженно. Средства массовой информации преподносят игры как нечто вредное. Это сильно сказывается на игроках — многие из них не выдерживают давления и бросают любимое увлечение ради института и более традиционной профессии. Даже несмотря на то, что в киберспорте они могли бы достичь гораздо большего.

ВМАНУЛЯ У вас есть какие-нибудь талисманы, которые вы всегда носите с собой? Вы вообще суеверны?



[A-gaming] Мы не суеверны, но свой талисман у нас есть. Это девушка по имени Виктория, которая присутствует на всех наших чемпионатах. Расстраивать ее плохими результатами просто не хочется.

ВМАНУЛЯ Во что вы играете помимо Counter-Strike (в смысле, в какие дисциплины)?



[A-gaming] Кроме состава по Counter-Strike, у нас есть игрок по Quake IV — ezk1. Это самая близкая нам игра — тоже ведь шутер. А еще многие из нас любят Warcraft III: The Frozen Throne.

ВМАНУЛЯ Ну что же — счастливо и успехов на поле боя! Тем более что для нас ваши успехи особенно важны!



КОДЕКС

5 235

Стандартные коды: Алексей Моисеев
Пасхалки и хинты: Евгений Колпаков

E-MAIL РУБРИКИ: KODEX@IGROMANIA.RU

СТАНДАРТНЫЕ КОДЫ

Стандартные коды встраиваются в игру самими разработчиками. Обычно коды набираются либо в консоли (которая вызывается специальной клавишей, чаще всего ~), либо прямо в процессе игры. Иногда коды могут не работать. Причина — различие версий игры. Например, коды к американскому изданию могут не подходить к русской версии.

Disney's Chicken Little



В главном меню выберите пункт **Extras**, затем — **Cheat Codes**. Появятся четыре поля с картинками. Изменяя их, можно добиться следующих эффектов:

- бейсбол, бейсбол, бейсбол, футболка — неуязвимость;
- шляпа, перчатка, перчатка, шляпа — большие ноги;
- бейсбол, бита, бита, бейсбол — объемная прическа;
- шляпа, шлем, шлем, шляпа — большая голова;
- бита, бита, шляпа, шляпа — подгузники;
- перчатка, перчатка, шлем, шлем — солнечные очки;
- шляпа, шляпа, футболка, футболка — нижнее белье.



Need for Speed: Most Wanted

Сразу после заставочных роликов появляется экран с надписью **Click to Continue**. Находясь на этом экране, наберите на клавиатуре следующие коды (в случае успеха появится соответствующее сообщение):

iammostwanted — разблокировать все ма-

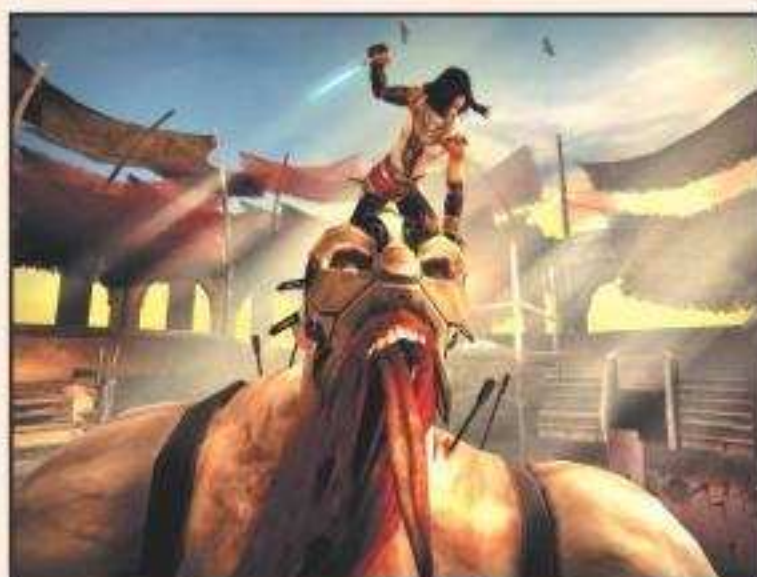


шины (подтверждающего сообщения не будет);
givemethego — разблокировать машину GTO (подтверждающего сообщения не будет);
burgerking — разблокировать гонку Burger King Challenge;
castrol — разблокировать машину Castrol Ford GT.

Если у вас на жестком диске будут сохраненки от первой или от второй части **Need for Speed Underground**, вам автоматически начислят не \$30 000, а \$40 000.



Prince of Persia: The Two Thrones



Для того чтобы коды сработали, необходимо пройти игру хотя бы один раз. После этого загружайте любой уровень, доставайте нож (дополнительного оружия у Принца при этом быть не должно), ставьте игру на паузу и набирайте стрелками на клавиатуре:

- влево, влево, вправо, вправо, вверх, вниз, вниз, вверх, вверх, вниз — секретное оружие «погремушка»;
- вправо, влево, вправо, влево, вниз, вниз, вверх, вверх, вверх, вниз, вверх, вверх, вниз, вниз — телефон (секретное оружие);

вверх, вниз, вверх, вниз, влево, вправо, влево, вправо, вверх, вниз, вверх, вниз — рыба-меч (секретное оружие).

А вот для этого кода проходить игру до конца не потребуется:

вверх, вверх, вниз, вниз, влево, вправо, влево, вправо, вверх, вниз, вверх, вниз — бензопила (секретное оружие).

Shadowgrounds



В каталоге с игрой найдите папку **Config**, а в ней — файл **options.txt**. Откройте его в текстовом редакторе. В начале указанной секции добавьте следующие строки:

Секция **-Cheats-**:

show_enemy_tactical = 1 — действия противников начинают отображаться на земле зелеными и синими кругами;

player_demo_invulnerability = 1 — неуязвимость;

Секция **-Debug-**:

show_fps = 1 — выводит на экран счетчик количества кадров в секунду;

show_polys = 1 — выводит счетчик обработанных полигонов в секунду.

Во время игры нажмите клавишу **F8** — появится консоль. Перед каждым кодом нужно ввести **externInclude developer:**. Например, код **open_door** будет выглядеть так: **externInclude developer:open_door**.

open_door — открывает ближайшую дверь;

spawn_alienattack — вокруг главного героя появляется огромное количество врагов;

reloadstuff — дополнительные патроны и 100 единиц энергии для фонарика;

givestuff — все оружие;

warpforward — телепортация на 300 единиц вперед по карте (каких именно единиц, известно лишь разработчикам);

warmore — телепортация на 3000 единиц вперед по карте;

fullhealth — полное здоровье;

giveallkeys — получить все ключи, необходимые для завершения уровня;

loseallkeys — действие обратно противоположно предыдущему коду;

openallremotedoors — открыть все двери;

closeallremotedoors — закрыть все двери;

immortal — неуязвимость;

stuffed — неуязвимость, полное здоровье,



все оружие, огромное количество патронов, 50 запчастей для апгрейда оружия, 9 999 единиц энергии для фонарика.

Следующие коды вводятся безо всяких дополнительных параметров:

setMissionSuccessCounter 1 — успешно завершить текущую миссию;

hideGUI — спрятать пользовательский интерфейс;

showGUI — вернуть интерфейс на место;

disableAllAI — отключить искусственный интеллект (в том числе «интеллект» дверей — они перестанут автоматически открываться);

enableHostileAI — враги перестают двигаться;

disableHostileAI — отменяет действие предыдущего кода.

Starship Troopers



Запустите игру с параметром **-devuser**. Для этого в меню **Пуск** выберите пункт **Выполнить** и введите полный путь до исполняемого файла игры в кавычках, а в конце, через пробел, допишите вышеуказанный параметр. Т.е. вот так: **«C:\Program Files\Strangelite\Starship Troopers\STGame.exe» -devuser**. После этого во время игры нажмите ~ (тильда), чтобы вызвать консоль, и вводите:

godmode — неуязвимость;

ineedammo — дополнительные боеприпасы;

setshake — камера перестанет трястись;

evileye — убийство врагов одним лишь взглядом в их сторону.



Велиан

Откройте в текстовом редакторе (например, в «Блокноте») файл **config.cfg**, который находится в папке **<каталог с игрой>\data\cfg**, и измените указанные ниже строки, чтобы активировать читерские функции:

set ai_disable 1 — враги перестают двигаться и атаковать;

set cg_drawFps 1 — на экран выводится счетчик кадров в секунду;

set cg_drawTarget 1 — при наведении прицела на объект или врага выводится информация о нем;



set cg_drawWeaponStats 1 — появляется дополнительная информация об оружии;

set god 1 — неуязвимость;

set physics_disable 1 — в игре перестают действовать законы физики.

EASTER EGGS

Разработчики тоже любят шутить. В игры и программы они иногда встраивают приколы, которые тщательно маскируют. Эти приколы называются «easter eggs», по-русски — «пасхальные яйца».

Tom Clancy's Splinter Cell: Chaos Theory

На пятом уровне можно подслушать разговор двух охранников. Если прислушаться к их беседе, окажется, что они обсуждают... **Prince of Persia: Warrior Within** — еще одну игру от Ubisoft. По их «мнению», «Принц» должен получить рейтинг не ниже чем «Игра года».

Guild Wars

Среди традиционных языков, таких как английский, французский, испанский, разработчики добавили свой собственный диалект — «Bork! Bork! Bork!». Он представляет собой извращенный вариант английского: вместо «Options» — «Oopshuns», вместо «Forgot your password?» — «Furgut youoor paessvurd?».

Need for Speed: Most Wanted

Одного из ваших соперников (не из блэк-листа, а обычного гонщика) зовут K9, и он ездит на черном «Порше». Точно такой же персонаж с точно такой же машиной есть в фильме «13-й район».

ХИНТЫ

Хинты — это баги и недокументированные особенности, которые позволяют легко и быстро пройти какое-то особенно заковыристое место, быстрее обычного заполучить самое крутое оружие и т.д.

Black & White 2

Интересная недоработка — подведите Существо к складу еды, возьмите немного зерна и тут же положите обратно. Игра посчитает, что ваш питомец сам догадался раздобыть пропитание. Если повторить это несколько раз, вера жителей в бога резко повысится.

FIFA 06

Если какой-то клуб имеет слишком высокий рейтинг, а вам очень хочется стать его тренером, зайдите в меню **Team Squads** и поставьте в стартовый состав самых «хилых» футболистов. Рейтинг клуба сразу же снизится, и вы без проблем получите место тренера.

Need for Speed: Most Wanted

В начале гонки (во всех режимах, кроме «драга») постарайтесь не выжимать газ до упора — пусть стрелка на спидометре чуть-чуть опустится вниз до того положения, когда она изменит цвет. На экране высветится надпись «Perfect Launch» (идеальный старт), и у вас появится шанс оторваться от соперников еще в самом начале гонки.



Опытным путем было установлено, что начинать игру лучше всего на машине Chevrolet Cobalt SS, а потом поменять ее на Eclipse (когда он станет доступным).

Бригада Е5: Новый альянс

Если вы хотите отремонтировать уникальное оружие, продайте его торговцу, после чего попрощайтесь, снова поприветвайтесь и выкупите его обратно. Теперь ваш ствол абсолютно новый — ни единой царапинки.

Еще в игре есть способ здорово экономить деньги. Для этого нужно покупать товары одним персонажем (с прокачанным навыком торговли), а продавать другим — у которого, наоборот, туго с торговлей. Разница в цене осядет у вас в кармане.

Корсары III

Количество багов в «Корсарах III» превышает все разумные пределы. Один из самых любопытных глюков срабатывает при захвате корабля противника: попробуйте переместить его команду на свой корабль с зажатым Shift — в результате личный состав будет пополняться до бесконечности. Главное — не переусердствуйте.

Когда вражеский корабль более высокого уровня, чем ваш, почти затонул (на поверхности только флаги), не торопитесь подплывать ближе — даже в таком состоянии он может взять вас на абордаж.

ЧИТАТЕЛЬСКИЕ ПАСХАЛКИ

Black & White 2



Если вы смотрели фильм о создании Black & White 2, то, возможно, заметили, что в одном из эпизодов позади разработчиков появляются советники из игры. Если внимательно приглядеться, можно заметить, что эти советники срисованы... с самих разработчиков.

shuric-in (shuric-in@yandex.ru)

F.E.A.R.



Восьмой эпизод игры начинается с аварии вертолета. Джин Сун-Куон и Дуглас Холидей ранены, главному герою предлагают отправиться дальше в одиночку. Но если остаться с ними на какое-то время, можно стать свидетелем того, как Холидей будет «клеить» Джин. Сначала он предложит сделать ей искусственное дыхание, потом массаж, а в конце скажет, что на самом деле ему страшно к ней приставать.

Александр Кольцов

Prince of Persia: The Sands of Time



В локации The Baths есть комната, где нужно прыгать по турникам, чтобы открыть дверь с надписью сверху. Эта надпись сделана на современном арабском языке и переводится она как «Сим-сим, откройся».

Денис Вовк

Serious Sam 2

Добравшись на уровне Kukulele Prison (первая планета) до гигантской статуи обезьяны (у нее в руке еще лежит аптечка), Сэм позволит себе интересное заме-

чание: мол, теперь он понимает, что чувствовала актриса, снимавшаяся в фильме «Кинг-Конг».

Владимир Подкин



В предпоследнем уровне игры (ближе к концу) можно найти будку, спрятанную за деревом. Если ответить на звонок, Сэм погово-



рит... сам с собой — по ту сторону провода будет Сэм из Serious Sam: The Second Encounter.

А в четвертой главе первого уровня есть вуду-кукла Сэма. Если выстрелить в нее, можно поранить самого себя.

Дмитриев Влад

Как попасть на страницы нашей рубрики

Если вам известен какой-либо секрет, пасхалка или хинт из популярной игры, пришлите нам его описание. Дайте как можно более точное и понятное описание, снимите скриншоты (в хорошем качестве — хотя бы 800x600 в BMP или JPEG с минимальным сжатием), на которых ясно видно, в чем заключается секрет (если на картинке это продемонстрировать нельзя, так уж и быть, не снимайте), закодируйте их архиватором RAR и отправляйте нам. Если у вас хорошая связь, шлите в несжатом виде — так нам будет проще перебирать ваши письма. Описание лучше давать непосредственно в теле письма. Пасхалки шлите по адресу kodex@igromania.ru, хинты — trick@igromania.ru. К письму также можете приложить видеоролик, поясняющий ту или иную пасхалку (только не присылайте ролики весом более 10–15 Мб), и savegame, сделанный в том самом месте, где находится описываемая вами пасхалка. В описаниях пасхалок и хинтов указывайте только оригинальные английские названия уровней, оригинальные имена персонажей (или те, что используются в официальной локализации) и так далее.

Если пасхалка или хинт нам понравятся, мы обязательно опубликуем их на страницах «КОДЕКСА» и, конечно же, увековечим ваше имя на страницах журнала. Только, пожалуйста, пишите свои настоящие имена. Если укажете свой ник или только имя без фамилии (да, такое часто бывает), нам придется опубликовать ваш e-mail — чтобы вы хотя бы узнали о своем выигрыше. Публикация же e-mail — это риск попасть в списки спамеров.

Еще одно «пожалуйста»: не присылайте одно и то же письмо несколько раз. Не надо отправлять по 6–8 (а иногда даже 10–15) дубликатов одного и того же письма — так вы только снижаете свои шансы попасть на эти страницы.

Если же ваша пасхалка была опубликована, а вам был обещан приз, но с вами никто не связался по поводу его получения, напишите об этом по адресу info@igromania.ru.

Наши призы

Если пасхалка, подписанная вашим именем, попала на эти страницы, вы становитесь обладателем лицензионной версии игры Call of Duty 2, выпущенной в России фирмой 1C. Звоните, пишите, присылайте свой адрес, и приз немедленно отправится к вам.



Star Wars: Battlefront 2



Всем хороши герои, но, увы, на каждой планете их дают по одному, да то на ограниченное время. Но если в Quick Battle выбрать Мос-Эйсли и переключиться в режим «Нападение» (по идее, этот режим доступен только в космосе), то начнется эпическая битва между всеми героями сразу. Всегда мечтали увидеть, как Дарт Мол замучит Хана Соло или как Дарт Сидиус убьет надоедливого Люка Скайуокера?

Демид Мерзляков

Star Wars: Republic Commando



На последнем уровне (The Final Strike) Star Wars: Republic Commando, после уничтожения турелей космического корабля, к вам прибегает ваша команда, но без Sev-07. В это время вы слышите его призывы о помощи. Начальство дает приказ убираться с планеты, и вы не успеваете спасти своего товарища. Но если посмотреть налево от турели (используя прицел снайперской винтовки), вы увидите этого самого Sev-07, озирающегося по сторонам.

На самом деле на него никто не нападает, хотя вся команда считает бедолагу погибшим.

VLADIKUS21 (VLADIKUS21@yandex.ru)

The Matrix: Path of Neo



Будучи на первом тренировочном уровне (там, где Нео учат кунг-фу), обратите внимание на радиостанцию, показанную на скриншоте. В фильме Enter the Dragon с Брюсом Ли была точно такая же радиостанция.

Дмитрий Животворев

Worms 4: Mayhem



В пятой миссии при некотором старании можно найти машину из фильма «Назад в будущее». Если взорвать ее, по земле пройдет пламя, а вам начислят 1000 золотых.

Дмитрий Хворостьянов

ЧИТАТЕЛЬСКИЕ ХИНТЫ

Grand Theft Auto: San Andreas

В декабрьском номере журнала описывалось, как можно быстро заработать денег в казино. Метод неплохой, но придется часто перезагружаться. Вот способ проще.

Все, что вам нужно, это 10 000 долларов (их можно заработать за полчаса работы таксистом). Зайдите в букмекерскую контору, где принимают ставки на лошадей. Поставьте около 5% своих денег на первую лошадь (у которой коэффициент выигрыша 1/2 или 1/3). Выиграли — забирайте деньги и еще раз ставьте 5% на нее же. И так до тех пор, пока не проиграете. В этом случае ставьте в два раза больше на ту же самую лошадь. Проиграли? Опять начинайте ставить по 5%. Еще раз проиграли?.. Правильно, ставьте 20% от первоначальной суммы на ту же лошадь. Выиграли — все заново. Проиграли — ставьте еще в два раза больше. Если уж и тут проиграете (что маловероятно, так как лошадь приходит первой примерно в 40% случаев), то так и быть, придется перезагрузиться. Размер ставки и номер лошади можно варьировать, главное — ставить на ту же кобылку в два раза больше только что проигранной суммы.

Таким способом я за 40 минут сделал двадцать пять миллионов, ставя небольшие деньги на последнюю лошадь — при том, что изначально у меня в кармане было всего 12 000. Я бы рекомендовал ставить все-таки не на последнюю, а на первую лошадь — чтобы шансы были повыше.

Илья Смирнов

Fable: The Lost Chapters



Хотите на халяву заполучить 500 монет? Отправляйтесь в локацию Barrow Fields, отыщите место, продемонстрированное на скриншоте, и забросьте туда удочку. Через некоторое время поплавок задержится и деньги окажутся у вас в руках.

Иван Гомзяков

КОДЕКС НА КОМПАКТАХ И DVD

Читерские программы



На наших CD/DVD в разделе «КОДЕКС» вы найдете большое количество трейнеров, сохранений, а также несколько читерских программ. Это: CheMax (русская и английская версии, содержит в себе коды для огромного количества игр, а также ссылки на трейнеры и прохождения), ArtMoney (необходима для применения шестнадцатеричных кодов), Trainer Creation Kit (программа для создания собственных трейнеров), а также Game Audio Player, Dragon Unpacker и Resource Hacker (пригодятся для извлечения игровых ресурсов). Архив всех разделов «КОДЕКСА» ищите в программе GlobalMania, которая находится на CD/DVD в разделе «По журналу».

И еще: в этом номере у нас на диске появится полная база кодов, когда-либо публиковавшихся на страницах «Игромании». Если вам нужны читы для какой-то старой игры — загляните туда.

Сохранения

Dark Apes: The Fate of Devolution, Fastlane Pinball, Glacier, Gun, Need for Speed: Most Wanted, Peter Jackson's King Kong, Prince of Persia: The Two Thrones, Onimusha 3: Demon Siege, Scooter Wa3z, Ski Racing 2006, Shrek SuperSlam, The Matrix: Path of Neo и Starship Troopers.

Трейнеры



Age of Empires III, Crime Life: Gang Wars, Dungeon Lords, Gun, Harry Potter and the Goblet of Fire, Hunting Unlimited 3, Need for Speed: Most Wanted, Onimusha 3: Demon Siege, Super Taxi Driver 2006, Stubbs the Zombie in «Rebel without a Pulse», Shadowgrounds, The Movies и «Космические рейнджеры 2: Доминаторы».

Ведущий рубрики: Алексей Моисеев

Мобильные
новости

Эксперимент DoCoMo и SEGA

Японский оператор мобильной связи NTT DoCoMo и компания SEGA объявили о начале тестирования новой технологии, которая позволит распознавать при помощи телефонов как двумерные, так и трехмерные объекты. Работает она следующим образом: на камеру мобильного делается фотография какого-нибудь предмета (на картинке это одна из игровых фигурок, которые выпускает SEGA), после чего из Сети скачивается дополнительная информация о нем. Пока эта технология работает только с продукцией SEGA, но если ее встретит радушный прием, авторы добавляют возможность распознавания любых других объектов.



PSP по-корейски



Корейская компания CENIX анонсировала портативную консоль GMP-M6 (не самое звучное название...), которая подобно PlayStation Portable будет обладать как игровыми, так и мультимедийными возможностями. Обещана поддержка форматов MP3, OGG, WMA, Audio ASF, MPEG 4, IMA-ADPCM и JPEG. Приставку планируется оснастить двухдюймовым LCD-дисплеем с разрешением 220x176 точек, разъемом USB 2.0 и FM-тюнером, а также кард-ридером. Обращают на себя внимание две вещи: время работы от батарей (6 часов при просмотре видео, 20 часов при прослушивании музыки) и вес устройства (всего 55 г при размерах 90x13x45,5 мм).

CENIX обещает, что для GMP-M6 будет доступно более 50 000 игр, которые можно скачать из Сети. Дата выхода консоли пока не объявлена.



WAP.IGROMANIA.RU

На нашем **wap-сайте** вы можете найти свежие игровые и «железные» новости, информацию обо всех журналах нашего издательства, бесплатные логотипы наших журналов и многое другое! Загляните обязательно!

Мобильные
игры

Chaos Engine

Жанр: Action ★ Разработчик: Glu ★ Платформа: J2ME

★ Похожесть: Terminator: I'm Back! ★ Размер: 62—233 Кбайт

Ученые любят изобретать вещи, которые сами потом не могут держать под контролем. Но в этот раз «головастики» превзошли самих себя: они создали самую что ни на есть Машину Хаоса. Нет-нет, речь идет не



о самогонном аппарате, способном выдавать тысячи декалитров живительного напитка каждую неделю, а о разумной машине времени (хотя это еще большой вопрос — какой механизм страшнее). Осознав своим большим позитронным мозгом собственное превосходство, неблагодарная куча металлолома восстала против человечества и наводнила Землю целым зверинцем монстров из различных эпох и миров.

И здесь на сцену выходят шесть наемников. Цель — спасти род людской от нечищенных зубов и не в меру самостоятельных позитронных мозгов. Одновременно на поле боя могут быть только двое из них: одним будете управлять вы, другим — искусственный интеллект, причем действует он достаточно умно, и помощи от него будет немало. Наемники отличаются друг от друга характеристиками и оружием (оно бывает двух типов: стандартное, с бесконечным боезапасом, и специальное — вызывает на экране катаклизм местного масштаба).

Графика красива, музыка приятна, но работает игра настолько медленно, что ни о какой динамике не может быть и речи. И это притом, что оригинал (вышел в 1993 году на приставке Sega Megadrive II) был одной из самых быстрых и сложных игр своего времени. В мобильной версии ничего подобного не наблюдается, но даже несмотря на это Chaos Engine получилась интересной и разнообразной игрой.

Рейтинг: ★★★★★

Доступно для: LG C1100, U8110, U8120, U8138. Motorola C380, C385, C650, C975, E1000, E398, E550, RAZR-V3, V180, V220, V525, V545, V547, V550, V620, V635, V80, V975, V980. NEC E616. Nokia 6230, 6230i, 6680, 7270, 7600, N70. Sharp GX17, GX20, GX25, TM100. Siemens CV65. Sony Ericsson F500i, J300, K300, K300i, K500, K500c, K500i, K508c, K508i, K600, K700, K700c, K700i, K750, V800, Z1010, Z800.

King Kong

Жанр: Action ★ Разработчик: Gameloft ★ Платформа: J2ME

★ Похожесть: Не наблюдается ★ Размер: 62—263 Кбайт

Будем считать, что с фильмом Питера Джексона все уже давно ознакомились (если еще нет — бегом в кинотеатр), а потому не будем вдаваться в подробности сюжета и сразу перейдем к делу. Самое интересное, что есть в игре, — нашихождения в роли Кинг-Конга. Огромная, превосходно анимированная горилла карабкается по уступам, лазает по лианам и надирает задницы (простите) динозаврам почти так же эффектно, как в кино. Каким образом аниматоры умудрились наделять этого гиганта такой грацией — тайна, покрытая мраком (хотя предположим, что в офисе Gameloft весь период разработки проживали гориллы). Схватки с противниками — вообще отдельная песня. Только представьте: обезьяна с оскаленной мордой подпрыгивает к динозавру, дает ему пару раз лапой по сусалам, сбивает врага с ног, после чего хватает его за шкуру и припечатывает почти безжизненную тушку головой оземь. Есть в игре и полюбившаяся всем сцена разрывания пасти тираннозавру.



Программа «МобиКон»

Если вы пользуетесь каталогами мобильного контента на нашем диске, обязательно возьмите на вооружение программу «МобиКон», которая лежит с ними по соседству. С ее помощью навигация по каталогам и поиск нужных игр, картинок и мелодий упрощаются в разы.

Помимо схватки с тираннозавром, вам предстоит сооружение моста из дерева для Энн (героиня Наоми Уоттс), транспортировка этой самой Энн на вершину скалы под градом осыпающихся камней и много чего еще.

Кино было отлично сбалансировано — хватало и экшена, и душещипательных сцен. То же самое и в игре. Побегав один-два уровня за примата, извольте переключиться на другого примата — Джека, который вместе с Энн исследует окрестности. Процесс этот до боли напоминает самый первый **Prince of Persia**: Джек будет много бегать, прыгать, подтягиваться, передвигать каменные блоки и нажимать потайные кнопки. Энн активно помогает ему словом и делом.

Рейтинг: ★★★★★

Доступно для: Alcatel 556, 556Y, 557, 565, 756, 757. BenQ S660C, S680C, S700. LG C1300, C1300i, C1500, C2000, C2200, C3300, C3310, C3320, F2100, F2300, F2400, L1400, U8110, U8120, U8138. Motorola C380, C650, C975, C980, E1000, E398, E550, RAZR-V3, RAZR-V3i, V1050, V180, V200, V220, V300, V400, V500, V505, V525, V545, V547, V550, V551, V600, V620, V635, V80, V975, V980. Nokia 2650, 3100, 3120, 3200, 3220, 3300, 3510i, 3600, 3650, 5100, 5140, 6020, 6100, 6101, 6200, 6230, 6230i, 6260, 6600, 6610, 6610i, 6630, 6670, 6680, 6681, 6800, 6820, 7200, 7210, 7250, 7260, 7600, 7610, 7650, N-Gage, N-GageQD, N70. Panasonic VS3. Sagem MYV55, MYV65, MYV75, MYV76, MYX4, MYX52, MYX7, MYZ5, my C5-2, my C5-2T, my X-4T, my X5-2, my X5-2T, my X6-2, my V-56. Samsung D500, D600, E310, E330, E350, E700, E720, E800, E810, E820, E860V, Z460, X475, Z100, Z130, Z140, Z500, ZV10, ZV30. Sharp GX10, GX15, GX17, GX20, GX25, GX30, GX40, V902. Siemens C65, C65V, C75, C75V, CT65, CT66, CV65, CX65, CXT65, CXV65, M65, ME75, SK65, SL65. Sony Ericsson F500i, J300, K300, K300i, K500, K500c, K500i, K508c, K508i, K600, K608i, K700, K700c, K700i, K750, S700c, S700i, T610, T612, T616, T630, V800, Z1010, Z500, Z500a, Z500i, Z520, Z600. Sagem MYV56.

Monster Paradise

Жанр: Стратегия ★ **Разработчик:** Funmobile ★ **Платформа:** J2ME
★ **Похожесть:** Age of Heroes ★ **Размер:** 59—100 Кбайт

Жило-было одно сказочное королевство. Причем его верноподданные были сплошь добрыми монстриками самых разных пород. Но случилось так, что райский островок, где даже орки выращивают цветочки и едят исключительно морковку, наводнила злобная нечисть. Что она забыла в сказочной стране — дело десятое, первое же место занимает вполне логичная задача: очистить некогда цветущий остров от захватчиков.

Вся игра состоит из постоянного чередования двух этапов. На первом (подготовительном) мы отправляемся в местный супермаркет, где укомплектовываем нашу армию новыми монстрами и экипируем их по последнему писку моды. Второй этап — собственно сражение. И вот здесь нас поджидает такой обломистый облом, что становится просто обидно. Стратегии во всем этом балагане — круглый ноль. Наше участие сводится лишь к отдаче элементарных приказов (атаковать, защищаться). Самих монстров мы контролировать не можем, цель для атаки они выбирают сами. В результате исход сражения зависит исключительно от прокачанности армии и удачи, но никак не от вас. Из-за этого каждую битву приходится переигрывать несколько раз. Посоветовать игру можно разве что любителям покимонов, но никак не стратегам.

Рейтинг: ★★★★★

Доступно для: Motorola C370, C375, C380, C385, C450, C550, C650, C975, E380, E398, E550, RAZR-V3, V180, V220, V300, V303, V360, V380, V400, V525, V535, V550, V551, V525, V535, V550, V551, V600, V620, V635, V650, V80, V975, V980. Nokia 3100, 3120, 3200, 3220, 3230, 3300, 3510i, 3530, 3595, 3650, 3660, 5100, 5140, 5140i, 6020, 6100, 6101, 6108, 6200, 6220, 6230, 6600, 6610, 6610i, 6630, 6650, 6670, 6680, 6681, 6682, 6800, 6810, 6820, 6822, 7200, 7210, 7250, 7250i, 7260, 7600, 7610, 7650, 7650c, 8910i, N-Gage, N-GageQD. Samsung C100, C110, D100, D410, D418, D500, E100, E108, E330, E400, E630, E700, E708, E710, E720, E800, E820, P510, S100, S200, S208, S300, X100, X108, X400, X430, X450, X460, X600, X608. Sharp GX10, GX12, GX15, GX20, GX22, GX22S, GX25, GX30, GX32, GZ100. Siemens A65, C60, C62, C65, CV65, CX65, CX70, M55, M55i, M65, MC60, S55, S57, S65, SK65, SL55, SL56, SL65. Sony Ericsson F500, F500i, J300, K300, K300i, K500, K500c, K500i, K508c, K508i, K600, K700, K700c, K700i, K750, V800, Z1010, Z500, Z500a, Z500i, Z800.

Глюкоза vs Schwein

Жанр: Аркада ★ **Разработчик:** GFI Mobile ★ **Платформа:** J2ME
★ **Похожесть:** «Ночной Дозор», «Бой с тенью» ★ **Размер:** 77—126 Кбайт
Признаюсь сразу: клип «Глюкоза vs Schwein», по мотивам которого

сделана одноименная игра, я не то что не видел, но и даже ничего о нем не слышал. Поэтому игру буду рассматривать максимально беспристрастно.

«Глюкоза vs Schwein» представляет собой довольно средненький экшен с Глюкозой и свиньями в главных ролях. Как Глюкоза умеет драться, мы видели еще в самом первом ее клипе (тот, который про невесту) — любого противника девушка кладет с одного удара кулаком по свиному рылу. Врагов много, так что оружие (пистолет и ракеты) приходится пускать в дело довольно часто. Когда в нижней части экрана заполняется голубая шкала, Глюкоза вытаскивает меч, и свиньям останется разве что добровольно сдаться на сало.

Беда у игры одна, и она вполне предсказуема: однообразность. Единственное, что меняется от уровня к уровню, — задний фон (и то частично), все остальное остается одним и тем же.

Рейтинг: ★★★★★

Доступно для: LG A7150, C2100, C2200, C3300, C3310, C3320, C3400, F1200, F2100, F2300, G5600, G7070, G7100, L1400, L3100. Motorola A630, C975, E398, E550, V300, V330, V360, V400, V500, V547, V550, V551, V555, V557, V600, V620, V635, V80, V878, V975, V980. Nokia 3200, 3230, 3600, 3620, 3650, 3660, 5140, 5140i, 6020, 6021, 6230, 6260, 6600, 6620, 6630, 6670, 6680, 6681, 6682, 6822, 7260, 7610, 7650, N-Gage, N-GageQD. Siemens CX65, CX70, CX75, CXT65, M65, M75, S65, SK65, SX1. Sony Ericsson F500, F500i, K500, K500c, K500i, K508c, K508i, K600, K700, K700c, K700i, K750, V800, Z1010, Z500, Z500a, Z500i, Z520, Z800.

Трезвый Дед Мороз

Жанр: Аркада ★ **Разработчик:** GFI Mobile ★ **Платформа:** J2ME
★ **Похожесть:** Не наблюдается ★ **Размер:** 59—81 Кбайт

Как понимать название игры — решительно непонятно. Ибо фраза «трезвость — норма жизни» в таком контексте приравнивается к оскорблению. Дед Мороз в преддверии новогодних праздников так напился, что вообразил себя Санта-Клаусом и полез на крышу какого-то сарая. Крыша оказалась не простая, а волшебная — на ней то и дело появляются пол-литровые емкости с прозрачным напитком и разнообразная закусочка. Естественно, старый хрыч в красном пальто не может отказаться от халявы и начинает поглощать литр за литром, заедая это дело солеными огурчиками и колбаской. С каждой принятой на грудь бутылкой дед начинает все сильнее и сильнее шататься из стороны в сторону, да так, что удержать его на крыше становится все сложнее и сложнее. Попойка заканчивается в тот момент, когда дедуля таки падает с карниза и обретает покой в сугробе. Мы же подсчитываем набранные очки и... может, еще по одной?

Рейтинг: ★★★★★

Доступно для: LG A7150, B2000, C1100, C2100, C2200, C3300, C3310, C3320, C3400, F1200, F2100, F2300, G1600, G1610, G5310, G5600, G7070, G7100, L1400, L3100. Motorola A630, C975, E398, E550, V300, V330, V360, V400, V500, V547, V550, V551, V555, V557, V600, V620, V635, V80, V878, V975, V980. Nokia 3220, 3230, 3600, 3620, 3650, 3660, 5140, 5140i, 6020, 6021, 6230, 6260, 6600, 6620, 6630, 6670, 6680, 6681, 6682, 6822, 7260, 7610, 7650, N-Gage, N-GageQD. Samsung D500. Siemens CX65, CX70, CX75, CXT65, M65, M75, S65, SK65, SX1. Sony Ericsson F500, F500i, K300, K300i, K500, K500c, K500i, K508c, K508i, K600, K700, K700c, K700i, K750, T610, T612, T616, T618, T630, V800, Z1010, Z500, Z500a, Z500i, Z520, Z600, Z608, Z800.

КАК ПРИОБРЕСТИ ИГРУ?

Игра	Код	Цена	Короткий номер
Chaos Engine	984323502	3	2333
King Kong	11242902	5	2555
Monster Paradise	985966802	3	2333
Глюкоза vs Schwein	11284502	5	2555
Трезвый Дед Мороз	11437702	3	2333

Контент-провайдером игр для мобильных телефонов выступает компания PlayMobile.

Для того чтобы заказать игру, отправьте SMS-сообщение с кодом игры на короткий номер, указанный в таблице. Вы получите ответную SMS, содержащую в себе информацию о заказе и уникальную ссылку на WAP-сайт. Эта ссылка будет действительна в течение 24 часов с момента первого обращения к ней. Вам нужно будет пройти по ней и загрузить игру через WAP-соединение. Оплата происходит одновременно с отправкой вами SMS на короткий номер.

Если у вас возникли сложности с загрузкой игры, обратитесь в службу техподдержки PlayMobile: support@playmobile.ru, тел. 8-800-2000-190 (бесплатный круглосуточный).

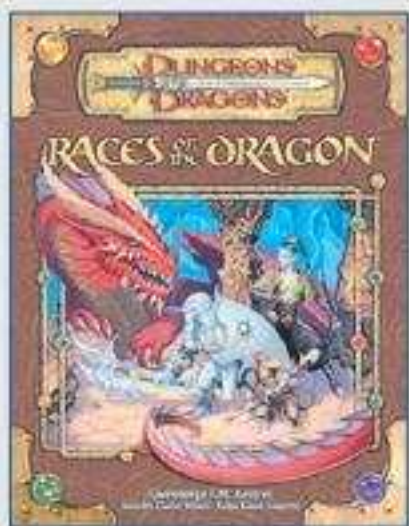
Николай Пегасов,
Антон КуринВНЕ КОМПЬЮТЕРА
ЗА ИСТЕКШИЙ МЕСЯЦ

НОВОСТИ ВНЕКОМПЬЮТЕРНЫХ ИГР

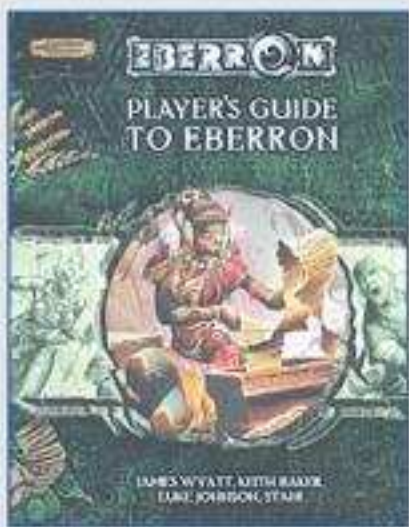


Dungeons & Dragons

В январе компания *Wizards of the Coast* планирует расширить линейку своей популярнейшей ролевой игры двумя книгами. Первая — это очередное «расовое» руководство **Races of Dragon**. Предыдущие тематические «мануалы», казалось бы, уже перебрали все играбельные расы D&D — от эльфов до полуорков. Но «Расы дракона» впервые предлагает игрокам попробовать на вкус «нестандартные» национальности, в чьих жилах течет рептилоидная кровь. На 160 страницах рассказывается о кобольдах, полудраконах, драконорожденных и расе с непереводаемым названием *spellscales*. Стоить книга будет 30 долларов.



Вторым дополнением станет **Player's Guide to Eberron**. Это очередное руководство из линейки нового мира — Эберрона. Книга содержит информацию, которая, по мнению разработчиков, должна быть доведена до любого игрока, собравшегося путешествовать по регионам этого мира. Тоже 160 страниц, тоже 30 долларов.



Берсерк

В середине декабря в Москве состоялся большой турнир по «Берсерку» с рекордным призовым фондом — Гран-при журнала «Мир фантастики». В качестве главного приза разыгрывался мотороллер, а восемь лучших игроков получали годо-

вую подписку на дружественный «Игромании» журнал «Мир фантастики».

На турнир игроки могли попасть только по приглашениям, завоевать которые можно было в квалификационных соревнованиях — они проходили в разных городах России и СНГ. В «Гран-при» приняли участие 107 лучших игроков в «Берсерк», причем более 70 из них прибыли в столицу России из других городов и даже из-за рубежа. Формат «Гран-при» — бустер-драфт на первом, втором и третьем сетях «Берсерка».

В финальном поединке сошлись Иван Максимов из Тюмени и Сергей «Geralt» из Гомеля (Белоруссия). Победу в напряженном матче одержал белорусский игрок. Главный приз турнира он предпочел забрать в денежном эквиваленте. Выигрыш в турнире позволил Сергею возглавить рейтинг игроков в «Берсерк».



Magic: The Gathering

Главным событием «магического года» стал чемпионат мира по MTG, проходивший в Иокогаме (Япония). По итогам четырех дней состязаний определилась восьмерка лучших. Чемпионом стал японец **Katsuhiro Mori**, которому помогали родные стены. Второе место занял американец **Frank Karsten**. В командном чемпионате Япония победила Америку, повторив финал личного первенства.

Два гран-при прошли в декабре. Один, в формате Legacy, состоялся в Лилле. 937 участников — рекорд для этого формата! Победителем стал **Helmut Summersberger**, управлявший колодой *UGW Threshold*. Второй турнир, в Шарлотте, был в формате Extended. На нем первое место занял **Michael Krumb** и его *Friggorid*.



На наших просторах прошли релизы русской «Равники». Самый крупный проходил в Москве, в помещении ДДТ «На Таганке». Это событие собрало рекордное число игроков — 157 участников в основном турнире! В топ 4 прошли Василий Цапко, Леонид Богачкин и Николай Потвин, где и заключили ничью.

В Magic Online происходит откат в прошлое. После релиза «Равники» нам предложили вернуться в 1996 год и поиграть релиз **Mirage**! Подобное нововведение порадовало как опытных игроков, так и новичков.

Русские идут

На прошедшем чемпионате мира по **Magic: The Gathering**, помимо западных профессионалов, появилась и команда России в составе Руслана Дмитриева, Николая Константинова и Артема Душкевича. Хотя после трех дней игры ребята и не пробивались в призеры, но и не пали духом. В командных соревнованиях, играя сложнейший из существующих форматов *Team Rochester*, в четырех турах они одержали 3 победы и сыграли одну партию вничью, по итогам заняв 12 место среди 46 команд.

Пусть личные достижения не вывели их на первые места, но тем не менее в накладе команда не осталась. Каждому члену национальной команды было выплачено по \$1000 чеком за сам факт участия в турнире. Да и поездка, усилиями «Мира фэнтези» и *Wizards of the Coast*, была для команды бесплатной.

По обещаниям дистрибьютора «Магии» в России, компании «Мир фэнтези», в дальнейшем будут оплачиваться поездки игроков на гран-при, про-туры и чемпионат мира. В декабре двое российских игроков выиграли поездку на Гавайи («Про-тур Гонолулу»), а в феврале-марте в России будут разыграны 3 поездки на «Про-тур Прага».



МЫ ДЕЛАЕМ МИР ЯРЧЕ!



цветные картинки

отправь код картинки на номер 4040



мелодии

Самый свежий на твоём телефоне! **ОТПРАВЬ SMS п180 НА 4042**

отправь код мелодии на номер 4042

Юлия Савинова – Если в сердце живет любовь
Фабрика – Не виноватая я
Tatu – All About Us
Руки вверх – Наташа (European dance mix)
Музыка из к/ф – Секс в большом городе
Москва – 7 этаж
ВИА ГРА – Бриллианты
Елка – Девочка в маленьком пежо
Елка – Город обмана
Фактор-2 – Весна
X-Mode – Животные
Madonna – Die Another Day
Уматурман – Теннис
Фактор-2 – Девочка Люся
Подъём feat Карина М – Кораблики
Аидамир Мугу – Черные глаза
Akon – Lonely
Братья Грим – Ресницы
Братья Грим – Кустурица
Моральный кодекс – 9-я рота
Daddy Yankee – Gasolina
Музыка из к/ф – "Полицейский из Беверли Хиллз". Clock

Полифония	Монофония
Все телефоны	Nokia, LG Samsung Siemens Motorola и другие
18054184	18054181 18054182 18054183
18053034	18053031 18053032 18053033
18053604	18053601 18053602 18053603
18053004	18053001 18053002 18053003
1806192	1806193 1806194 1806195
18055374	18055371 18055372 18055373
18054194	18054191 18054192 18054193
18052954	18052951 18052952 18052953
18052964	18052961 18052962 18052963
18052984	18052981 18052982 18052983
18058944	18058941 18058942 18058943
18041618	18041615 18041616 18041617
18053064	18053061 18053062 18053063
18052994	18052991 18052992 18052993
18055284	18055281 18055282 18055283
18053134	18053131 18053132 18053133
18055024	18055021 18055022 18055023
18057994	18057991 18057992 18057993
18052764	18052761 18052762 18052763
18052774	18052771 18052772 18052773
18055414	18055411 18055412 18055413
1809584	1809585 1809586 1809587

супер-звуки

отправь код супер-звука на номер 4042

Звонок старинного телефона 1808930
Кваканье 1808912
Смех сумасшедшего 1808928
Хрюканье бобра 1808916
"Первые слова" ребёнка 1808917
Пук весёлый 1808924
Хриплый кашель 1808940
Пук звонкий 1808925
Мяукающие кошки 1808913
Таймер бомбы 1808934
Марш 1808929
Миноискатель 1808931
Аплодисменты 1808933
Соловей 1808935
Смех мышонка 1808644
Мультишный свист 1808946
Вой полицейской сирены 1808652
Раскаты грома 1808932
Сигнал автомобиля 1807291
Крик ужаса 1808944

Список телефонов, поддерживающих супер-звуки: Nokia: 3200, 3220, 3350, 3600, 3620, 3650, 3660, 5140, 6020, 6110, 6220, 6260, 6600, 6620, 6630, 6650, 6670, 6680, 6810, 6820, 7220, 7260, 7270, 7280, 7610, 7650, 7710, 9300, 9300i, N-Gage, N-Gage QD, Sony Ericsson: P500, K500, K700, K750, P900, P900i, Siemens: SL55, C55, X65, X65i, Panasonic: GD-97, Motorola: E365, V230, V300, LG: F2100, G1800, C5400, L1, P200, T5100, Samsung: все телефоны серии W, кроме A800, A850, N520, T300i.

mp3-реалтоны

отправь код mp3-реалтона на номер 4042

Перцы 18055815
Ираклий 18055825
Тутси 18055795
Глюкоза 18054975
Глюкоза 18054965
Комбинация 18056215
Руки вверх 18056015
Кукрыны 18054215
Ленинград 18053655

Для телефонов, поддерживающих MP3

ЛЕВ - КАЗЁЛ!

ОТПРАВЬ SMS
НА **4646**
СО СЛОВОМ
D180

ИНСТИНКТ ОБЩЕНИЯ



отправь SMS со словом **game** на номер **9966**



счастье
есть
на 9966
молодежные
знакомства

ВНИМАНИЕ! Чтобы загрузить цветную картинку, полифоническую мелодию, супер-звук, mp3-реалтон или java-игру, Ваш телефон должен поддерживать технологию WAP или WAP-GPRS, а услуга WAP должна быть подключена у оператора. Для получения полифонической мелодии Ваш телефон должен поддерживать возможность загрузки и воспроизведения полифонических мелодий (теперь и для телефонов LG). Для получения цветных картинок Ваш телефон должен иметь цветной экран и поддерживать возможность загрузки цветных картинок. Подробная инструкция, полный список поддерживаемых моделей на www.jmi.ru, war.jmi.ru. Служба поддержки абонентов: тел. (095) 739-94-14; e-mail: support@jmi.ru. Услуга считается оказанной в случае отправки любого SMS-сообщения на номера 4040, 4042, 4646, 9966. Для абонентов Москвы и МО стоимость исходящего сообщения на номер 4040: «Билайн» – 0.885 USD; МТС – 0.885 USD; «МегаФон» – 0.885 USD; на номер 4042: «Билайн» – 2.35 USD; МТС – 2.24 USD; «МегаФон» – 2.36 USD; на номер 4646: «Билайн» – 0.177 USD; МТС – 0.177 USD; «МегаФон» – 0.177 USD; на номер 9966: «Билайн» – 0.177 USD; МТС – 0.118 USD; «МегаФон» – 0.177 USD. Все цены указаны с учетом НДС. Входящие сообщения – бесплатно. Для абонентов региональных операторов подробности о стоимости и процедуре предоставления услуги располагаются на сайте www.jmi.ru. Услуга предоставляется совместно с ООО «Информ-мобил», ЗАО «Соник Дюп», Лицензия Минсвязи № 15002, ОАО «ВымпелКом», Лицензия Минсвязи № 17951, 23072, ОАО «Мобильные ТелеСистемы», Лицензия Минсвязи № 14465, 24136, ООО «Информ-мобил», Лицензия Минсвязи РФ № 23639. Торговая марка jmi.ru.

ИНФОРМ-МОБИЛ
контент и сервис провайдер №1

java-игры

отправь код java-игры на номер 4042

Pocket Bowling Код игры: 1807019 Карманный боулинг – это захватывающая игра. Выберите месторасположение своего игрока, затем направление и, наконец, силу удара... Проще не бывает! 3D симулятор с имитацией реальной физики создаст незабываемые впечатления от игры.	Спорт S.T.A.B. Код игры: 18059260 Новая потрясающая стрелялка с очень красивой графикой. В 2008 году под предлогом восстановления демократии вероятный противник пытается скрытно высадить десант на Российской границе. Вы – командир единственного боеготового подразделения на данном участке.
Kung Fu Fighting Код игры: 1807017 Вы единственный ученик покойного мастера Кун Фу Sun Yas-Tje. После того, как Вы отказались сотрудничать с семьей Kai-Chiang, они вероломно похитили Вашу девушку. У Вас нет выбора, и Вам придется освободить ее самому. Приготовьтесь сражаться с плохими парнями!	Драки Intruders Код игры: 1808870 Сотни кораблей инопланетян стремятся достичь Земли, чтобы высадиться на ней. Ваша задача – уничтожить их в космическом пространстве, до того, как они войдут в пределы земной атмосферы. Удачи!!!
Shark Revolution Код игры: 1806998 Суперхитовый мегаблокбастер "Shark revolution" – самая чудовая аркада. Жуткая смесь Finding Nemo и Matrix. Уничтожай рыбок, расти, становись большой акулой, чтобы справиться с другими акулами и аквалангистом Neo.	Аркада Dougie Lampkin's Trial Challenge Код игры: 1807011 Вы когда-нибудь участвовали в мототриале? Теперь у Вас есть такой шанс! Ваши соперники ждут Вас. Вперед! 4 различных типа тренировок помогут Вам научиться контролировать свой мотоцикл, и Вы уже готовы сражаться с соперниками! Удачи!
Sea Wolves Код игры: 1806997 Вы когда-либо мечтали стать морским волком? У Вас есть шанс! Примите участие в увлекательных морских битвах. На Ваш выбор предлагается 5 уникальных военных кораблей с различным вооружением.	Аркада Candy Crusher Код игры: 1807009 Поставьте 3 или более одинаковых фигур вместе так, чтобы они исчезли с игрового поля. Если весь экран заполнится рядами фигур, игра будет окончена, и тем хуже для Вас, потому что в этом случае Вы никогда не увидите спрятанную картинку!
Troy Код игры: 1808882 Чтобы противостоять огромной мощи троянцев, остальные греки объединились в альянс и создали армию. Вы Ахилл, генерал греческой армии, воин огромной силы, который должен воевать и выдерживать сражения Троянской войны.	Аркада Real Lines Код игры: 1806996 Real Lines – игра, которая стала головной болью большинства директоров, игра, которая стала интересным времяпровождением большинства сотрудников. Всеми нами любимая игра Lines.
Druid Adventure Код игры: 1806388 Молодой маг-друид постигает тайны мироздания, путешествуя по уровням игры. Его ждут красивые ландшафты и мрачные подземелья, друзья и враги, а также большое количество призов и бонусов. Уникальный мир со своими объектами, элементами и оформлением.	Аркада Diving Challenge Код игры: 1802205 Теперь Вы можете попробовать себя в различных водных прыжках и принять участие в Чемпионате Мира.
Boob Tube Код игры: 1802193 Кабельчик сошел с ума! Провода к idiotским ящикам запутаны, осталось совсем немного времени, чтобы соединить их. Поспешите!	Аркада Bijlee Код игры: 1802192 Дождь льет как из ведра, а Вам так хочется пряных Самосас (легкая закуска из картофеля) и чашечку чая. Вы должны не попасть под удар молнии, когда будете искать еду.

Модели телефонов, для которых доступна java-игра: Nokia: 3100, 3110, 3120, 3200, 3300, 3350, 3600, 3620, 3660, 5100, 5140, 6010, 6100, 6200, 6220, 6230, 6620, 6630, 6650, 6670, 6800, 6810, 6820, 7200, 7210, 7250, 7250i, 7500, 8010, 7510, 7550.



Александр Македонский

Жанр: настольная стратегия ■ Издатель: «Звезда» ■ Сайт: www.zvezda.org.ru
 Количество игроков: 2—4 ■ Длительность партии: от 15 минут до 3 часов
 Язык игры: русский

Ученые люди подсчитали, что за всю известную историю человечества было всего лишь не более 300 лет, на протяжении которых никто ни с кем не воевал. Впрочем, особой «популярностью» пользуются только некоторые из этих вооруженных конфликтов. «Топ-пять» выглядит приблизительно так: Вторая мировая, Первая мировая, Столетняя война, Крестовые походы и... завоевания Александра Македонского. Величайший полководец античности, царь Македонской державы, всю сознательную жизнь провел в военных походах, захватил Переднюю Азию, Персию и Египет, добрался до Индии, основал дюжину Александрий и уже собрался вымыть сапоги в Атлантическом океане, как вдруг скоропостижно — по нашим меркам — скончался. Войне этой выдающейся личности против Персидского царства и посвящена новая «Гексостратегия» от «Звезды».

Первый взгляд на игру убеждает: перед нами более или менее традиционный «коробочный» варгейм. Игровое поле с географической картой, несколько видов пластиковых миниатюр, фишки, карточки, игровые деньги, шестигранник. Открывая правила, так и ждешь классического: поставьте такую-то армию сюда, другую туда — и вперед, восстанавливать историческую справедливость. Но ничего такого в 12-страничной брошюре нет. Оказыва-



ется, нам на выбор предлагается целых три варианта игры — с разной степенью исторической достоверности, неодинаковой продолжительностью и различной сложностью.

Самый простой и быстрый — «Сражение». Здесь используются только карточки, каждая из которых играет роль отряда. Один игрок берет сторону македонцев, другой — персов. Отряды в армию закупаются на определенную сумму, затем выстраиваются в два ряда и начинают классическую карточную боевку. Аналогов можно назвать массу: «Берсерк», Warlord, карточный Warhammer... Но это вовсе не значит, что перед нами очередной клон вышеупомянутых игр: вариант «Сражение» органично встраивается в более сложные режимы игры.

Второй вариант «Александра Македонского» носит название «Военный поход». Здесь уже понадобится игровое поле, равно как и фишки городов и армий. Персам и македонцам принадлежит по несколько городов, которые предоставляют доход, формируют армии и могут быть захвачены противником. При столкновении двух армий или штурме города конфликт разрешается по правилам «Сражения». Для победы необходимо захватить два конкретных города противника.



Третий вариант — «Завоевание» — отличается наибольшей реалистичностью и похожестью на полноценный варгейм. В игру вступают герои (македонские полководцы Александр и Парменион, персидские военачальники Дарий и Мемнон) и галеры. Следовательно, появляются морские перевозки и водные сражения. Для получения дополнительных финансов подчиненные города теперь можно разграбить. На помощь штурмующим приходят осадные машины. Задействуется линия случайных событий, которые влияют непосредственно на ход игры. Победа присуждается по очкам — за покоренные города, разгромленные армии и захваченных героев.

Таким образом, вместо одной игры в коробке мы получаем три — «Александр Ма-



кедонский» может стать и развлечением на 15—20 минут, и полномасштабной кампанией на несколько часов. К недостаткам можно причислить два момента: во-первых, по карте сложно однозначно определить, к какому типу относятся некоторые гексы, и, во-вторых, не очень подробно прописана командная игра. Впрочем, для настоящих любителей исторических варгеймов это вряд ли станет проблемой.

Петр Тюленев

На диске в разделе «Вне компьютера»

1. «Кольцо власти». Кампания для популярного фэнтези-варгейма.
2. Dungeons & Dragons. Новая версия знаменитого модуля White Plume Mountain, а также лучшие бланки персонажей.
3. AD&D 2nd Edition. Материалы для сеттинга Mystara.
4. Vegas Showdown. Экономическая стратегия.
5. A Game of Thrones TCG. Свежие правила известной коллекционной карточной игры.
6. «Берсерк». Демонстрация игры, онлайн-версия, правила, спойлер.
7. Magic: The Gathering. База карт Oracle, турнирные правила DCI, разъяснения и комментарии от Стивена Д'Анджело, лучшие колоды мира, полные официальные правила, русские правила игры.

Геймплей	***** (8)
Игровой мир	***** (7)
Художественный дизайн	***** (8)
Качество изготовления	***** (7)
Оригинальность	***** (8)
РЕЙТИНГ «МАНИИ»:	★★★★★★★ 8

**СТАРПОМ МАКАРЕНКОFF**

В этот трудный час, когда в Африке голодают несчастные дети, когда в далекой Амазонии, где я никогда не бывал, от несварения желудка и нижележащих отделов гибнут сотни пираний, а бедные перепела сотнями тонут в водах Черного моря, не выдержав дальнего перелета в теплые края, — в это непростое время я вынужден однозначно вас поприветствовать... Потому что отвечать на ваши письма порой бывает ничуть не проще, чем подковыривать на бегу вороного мустанга, пить водку из блюдечка или обольщать своей неотразимой улыбкой самку гориллы.

Читаешь обычно письмо, радостно потираешь руки, затягиваешься кофе из чашки, стоящей на DVD-лотке, и с уверенностью кабана кидаешься клавишавать ответ. Заканчиваешь, отстраняешься от монитора, критическим взором оцениваешь написанное и... Стираешь к чертовой матери, поняв, что это только одна из возможных граней восприятия, один из многих способов ответить на вопрос. Отвечаешь иначе — и снова промах... снова ничем не прикрытый, совершенно голый субъективизм. Штурмуешь вопрос в третий раз — обратно нокдаун, невозможность рассказать в ответе обо всем, что ты лично думаешь по поводу вопроса и по смежным, но ведь не менее важным поводам, удручает.

И только когда выпито не менее десяти чашек кофе. Когда стесано в ноль не меньшее число извилин головного мозга. Когда стерты о клавиатуру подушечки пальцев. Когда Светлана сидит рядом и скептически косится — «Я знаю, мы очень умные, но все, что хотели, мы уже сказали! Ведь правда?», а попугай негодуя орет на кухне, возвещая о наступлении утра... Только тогда, наконец, понимаешь, что объективности в эпистолярном жанре не будет никогда, как нет ее, наверное, и при живом общении. Зато есть собственные, крайне субъективные мнения, которые, слившись в пламенном экстазе, образуют твою собственную точку зрения, расширяющуюся порой до целого кругозора. И если твой кругозор отличен от кругозора других людей, то уж точно стоит поделиться им с окружающими. Если не в качестве истины в последней инстанции, то уж в качестве альтернативы другим мнениям — точно.

Во имя голодных детей, умирающих пираний и тонущих перепелов — начинаем ментальный поджог ваших писем.

**СВЕТЛАНА ПОМРАНЦЕВА**

Здравствуйте, мои дорогие! Очень рада видеть вас снова — даже несмотря на то, что я визуализирую вас через объектив фотоаппарата. Алексей, которого прорвало на столь экзотическое приветствие, хитрит. Никакие терзания его во время ответов на ваши письма обычно не мучают, мнение он свое доносит четко, а что стирать иногда уже напечатанную мысль и переписывать заново — так это, думаю, только оттого, что, пока отвечаешь, появляются куда более интересные и остроумные идеи, которые хочется реализовать.

Что же касается субъективности: на мой взгляд, именно ее вы от нас и ждете. Не некой вселенской правды, единой истины для всех и каждого, а просто нашего мнения, ведь именно этим и интересно общение с читателями на страницах журнала. Мнение наше дополняет мнение ваше, и если в каких-то случаях мы не сходимся, то это не потому, что кто-то прав, а кто-то нет, а потому, что вариантов восприятия очень много и выбрать единственно верный просто невозможно.

Не буду дальше разрастаться интеллектуальной лианой по древу софистики и схоластики, а сразу перейду к ответам на ваши многочисленные вопросы.

ПИСЬМО НОМЕРА**РАЗРАБОТЧИКИ-ХАЛТУРЩИКИ**

Привет, редакция «Игромании», а в частности Старпом МакаренкоOFF и Светлана!!! Я решил написать вам письмо, потому что не могу терпеть больше позора разработчиков. Почему последнее время стали выпускать недоделанные игры? Они что, все зазнались? Я понимаю, что на них давит камень сверху, но разве резон выпускать игру, а потом доделывать ее, хотя за это время можно было думать и работать над другой. Я начал думать, что теперь игры отошли на задний план, а на первый вышли красивые слова, новомодный акселератор и клятвы разработчиков, что игра выйдет отличной и доделанной.

А на деле выходит как всегда: покупаем мы, геймеры, игру, и она вся глючит и не такая интересная, как обещалось. Я понимаю, что сейчас пошло время такое, когда главную роль играют деньги. Я не говорю, что все плохие, есть разработчики, которые не халтурят, например Valve (это мое личное мнение). Прошу проконсультировать меня на мою тему. Дима (XZiBiT1@mail.ru).

СВЕТЛАНА ПОМРАНЦЕВА

Несмотря на свою кажущуюся простоту, вопрос очень интересный: я сама многократно думала и обращалась к разработчикам за ответом, почему они регулярно выбрасывают на рынок продукт, мягко говоря, далекий от финального состояния. Почему тратят столько сил и энергии на то, чтобы потом ваять множество «заплаток», заставляя нас, геймеров, выкачивать их через интернет или с трепетом ждать выхода очередного выпуска компьютерно-игрового журнала в надежде, что на диске будет заветный патч... Зачем?

Вы знаете, у меня сложилось мнение, что далеко не всегда ответ так уж прост и уж точно не всегда дело только в нависающем из-за плеча разработчиков издателя, который только и делает, что торопит. Есть и другие варианты ответов. Алексей вот тут тоже нависает из-за плеча и рекомендует разобрать все по пунктам. Пожалуй, так и сделаю.

1. Самый простой вариант, когда разработчики действительно не успевают доделать игру в срок. Если разработчик принадлежит издателю или сам является издателем, то чисто теоретически он может потянуть время, но далеко не всегда хочет это делать. Оно и понятно: геймеры ждут игру не когда-нибудь, а когда ее пообещали девелоперы. Начало релизной рекламной кампании переносить тоже денег стоит, да и сама игра, если выход ее отложить, может элементарно устареть. И ладно бы просто устареть, так ведь еще и конкуренты часто усаживаются на самый нос в стройный рядок и все дружно показывают пальцами в опаздывающего: вот мы сейчас как-ак выйдем, а вы как-ак опоздаете, и денежки уже в наши карманы полетят, а не в ваши.

Именно поэтому разработчики так стремятся выпустить игру на рынок, а уже потом, когда игроки купят заветные коробочки, можно и до ума довести. Ведь деньги получены, можно и альтруистами побыть, а точнее — просто подумать о репутации. Геймеры, конечно, поворчат, но если патчи действительно решат проблему, то следующую игру компании все равно купят.

2. Второй тонкий момент. Если разработчик принадлежит издателю, то он (издатель) в любом случае на пострелизную поддержку игры выделит сколько-то денег, так положено. А если игроки будут сильно ворчать на недоработки, то денег этих будет несколько больше, что есть, конечно, хорошо для разработчика. Вот и получается интересная логика: чтобы побольше высосать денег из своего издателя, надо выпускать игру заведомо с некоторым количеством багов, не с минимальным числом, а так, чтобы их довольно много было — будет что исправлять и денежек от издателя будет побольше.

3. Как ни странно, но забагованность игры и необходимость выпускать все новые патчи может помочь в раскрутке популярного бренда. Именно популярного, потому что с брендом непопулярным такой фокус не пройдет. Смотрите: выпускают девелоперы сыроватый проект, который заведомо купят (например, какой-нибудь DOOM 6). Тут уж неважно, сколько в нем багов, свои несколько миллионов коробок игра «возьмет». При этом проект заведомо коротенький, десяток часов геймплея, не более. А дальше начинается победоносное

ПРАВИЛА НАПИСАНИЯ ПИСЕМ В «ПОЧТУ»

На mail@igromania.ru приходят письма самого разного содержания. Иногда предельно интересные, так и рвущиеся на страницы «Почты». Но... Далеко не все они оказываются напечатанными в рубрике. Чтобы вы в общих чертах представляли, как нам надо писать, чтобы Светлана и я ответили на ваше письмо В ЖУРНАЛЕ, изучите нижеследующий текст.

— Заголовок письма должен быть написан на русском языке, соответствовать основной теме разговора и наглядно демонстрировать, что письмо адресовано именно редакции. Бывают случаи, когда спам-бот или редактор удаляет то или иное письмо, заподозрив, что это спам или вирус. В частности — стопроцентно удаляются письма без заполненного поля Subj (Тема). Пример корректного заголовка: **«Вопрос Игромании: Мне надоели компьютерные игры!»** (слово «Игромания» гарантирует, что ваше письмо — не спам) или просто **«Игры и их влияние на психику»** (из контекста понятно, что это не спам).

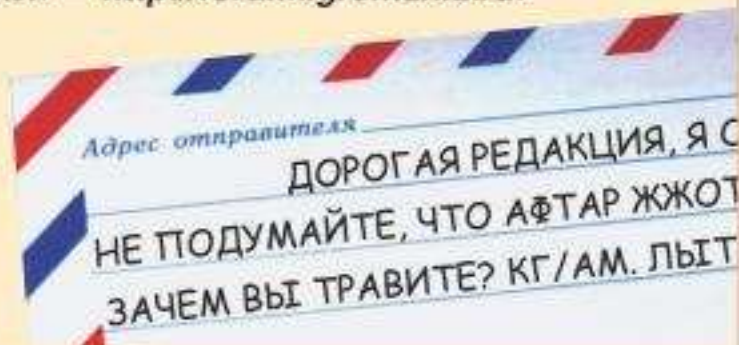
— Тема, которую вы хотите с нами обсудить, должна быть интересна большинству наших читателей. Руководствуйтесь логикой. Разговор о левой пятке восьмого щупальца осьминога с планеты Шелезяка значительно менее интересен, чем, например, тема насилия в компьютерных играх. Но да-

же, если вы придумали, на ваш взгляд, очень интересную тему, пролистайте 3—4 последних номера журнала и убедитесь, что вопрос уже не обсуждался в «Почте».

— Сам текст письма должен по объему быть не менее 100 символов и не более 2000 символов. Ограничение условно. Если вам удастся внятно и интересно изложить тему в 50 символах, мы, разумеется, напечатать и ее. Вот только сложно это. Письма же объемом более 2000 символов рискуют просто не поместиться в журнале из-за объема. Хотя, опять же, возможны исключения.

— Если вы хотите опубликовать рассказ на нашем диске, то в теме письма обязательно укажите **«Рассказ читателя»**.

— Форум «Почта журнала». С недавнего времени на игроманском форуме заработала ветка «Почта журнала», где обсуждаются опубликованные и не опубликованные в журнале письма. Там же можно задать вопрос Светлане и мне. Адрес прямой наводкой — <http://forum.igromania.ru>.



шествование патчей. На каждый патч разработчики говорят, что он кардинально меняет и дополняет какую-то составляющую игры: графику, геймплей, статистику, что-то еще... И вот уже игроки, которые игру не купили, смотрят на этот рекламный ход и задумываются, а не купить ли игру и им, вон сколько для нее нового в патчах появляется. Это же уже не какие-то там 10 игровых часов, а намного больше.

Казалось бы, можно выпускать аддоны, а не патчи, и получать за них звонкую монету, но патч бесплатен, а сделать его, кстати, можно заранее, во время разработки игры, но в финальную версию не включить, зато потом выпустить в виде «заплатки». И вот уже новые геймеры покупают вышедшую довольно давно игру, скачивают бесплатные довески, коварно не включенные в релиз, и получают свою порцию фана. Им-то кажется, что на халяву, в виде патча, они получают расширенные возможности геймплея, а на деле так с самого начала и было задумано коварными разработчиками. Маркетинговый ход!

4. И, наконец, самый распространенный вариант. Сколько бы ни было у девелоперов времени на создание игры, они физически не могут привлечь несколько тысяч бета-тестеров, когда дело подходит к релизу. Ну сто, ну двести... А если игра сложная, с множеством уровней геймплея, без линейного сюжета — тут уж никакие бета-тестеры не спасут. Все баги смогут выловить только вместе взятые сотни тысяч геймеров, когда купят игру: вот и занимаются они (точнее, мы с вами) ловлей игровых «блох», да еще и за свои собственные деньги. А что делать?! Иначе просто не получится.

АЛЕКСЕЙ МАКАРЕНКОВ

Надеюсь, вы, товарищи читатели, отдадите себе отчет, что все описанные выше спо-

собы вовсе не существуют на равных. Самый распространенный вариант — с давлением издателя и нехваткой времени, а прочие случаи — скорее исключение из правила, чем стандартизированные маркетинговые решения. И, конечно, не забывайте, что существуют и различные комбинации описанных причин необходимости патчей. Взять хотя бы онлайн-проекты. Там патч — не столько патч, сколько общепринятый способ видоизменить игровую вселенную. Дабы игроки не скучали.

ПИСЬМО №1

ПОЛИГЛОТЫ ИЗ «ИГРОМАНИИ»

Bonjour, Salut, Hello!!! И просто здравствуйте, месье Макаренков и мадемуазель (мадам) Померанцева. Вы — одни из самых моих любимых авторов «ИГРОМАНИИ». Поэтому и пишу вам с таким энтузиазмом. У меня родился вопрос, когда я однажды вечером читал ваш декабрьский номер. А именно, когда читал «ВЕРДИКТ» Александра Кузьменко по F.E.A.R. У него в обзоре иногда проскакивают французские фразы, как бы подытоживая что-нибудь. Да и у других ваших авторов (читаю журнал довольно давно), бывает, можно увидеть что-нибудь «эдакое». Так вот у меня и вопрос к вам — скажите, пожалуйста, какие иностранные языки учите вы и ваши авторы и редакторы — Игорь Варнавский, Андрей Александров, Степан Чечулин и другие? В какой степени владеете языком? И, кстати, будет приятно, если Александр Кузьменко изучает французский язык. Спасибо. Au revoir. Князькин Максим. Москва (OFFICERR@yandex.ru).

УМНЫЙ ЖУРНАЛ
О КОМПЬЮТЕРНЫХ
ИГРАХ

ЛУЧШИЕ
КОМПЬЮТЕРНЫЕ
ИГРЫ

ЧИТАЙТЕ В ФЕВРАЛЬСКОМ НОМЕРЕ

№2 2006

224 СТРАНИЦЫ 8 СВ DVD

ИГРЫ ГОДА

ИГРЫ 2005 ГОДА —

ПО ВЕРСИИ «ЛУЧШИХ КОМПЬЮТЕРНЫХ ИГР», ЖУРНАЛА ДЛЯ СЕРЬЕЗНЫХ ИГРОКОВ. КРИТЕРИИ У НАС СОВЕРШЕННО ОСОБЕННЫЕ, ТАК ЧТО ТОЧКА ЗРЕНИЯ МОЖЕТ СИЛЬНО ОТЛИЧАТЬСЯ ОТ ПРИНЯТОЙ В ИГРОВОЙ ЖУРНАЛИСТИКЕ...



ЛЕГЕНДЫ И СКАЗАНИЯ

LINEAGE 2

ДО НЕДАВНИХ ПОР В ЭТОЙ РУБРИКЕ У НАС ПУБЛИКОВАЛИСЬ РАССКАЗЫ О МИРЕ ТОЛЬКО ОДНОЙ ИГРОВОЙ СЕРИИ — WARCRAFT. В ЭТОТ РАЗ ЗА ПЕРО ВЗЯЛСЯ СЕРГЕЙ ЗВЕРЕВ, КОТОРЫЙ И РАССКАЗЫВАЕТ ТУ ИСТОРИЮ, ЧТО СТОИТ ЗА ЗНАМЕНИТОЙ ОНЛАЙНОВОЙ ИГРОЙ LINEAGE.



ИГРЫ БУДУЩЕГО

HEROES OF MIGHT & MAGIC V

СВЕЖИЕ СВЕДЕНИЯ О ГРЯДУЩЕМ НИВАЛОВСКОМ ПРОЕКТЕ — ОТ НАШЕГО КОРРЕСПОНДЕНТА, ЛИЧНО ИГРАВШЕГО В ПОСЛЕДнюю версию игры.



ЕЩЕ В НОМЕРЕ:

КРУПНЫМ ПЛАНОМ

- GUN
- THE FALL
- KING KONG
- THE MOVIES
- КОРСАРЫ III
- UFO: AFTERSHOCK
- ВОСТОЧНЫЙ ФРОНТ
- NEED FOR SPEED: MOST WANTED

ИГРА НА ВЫСШЕМ УРОВНЕ



СВЕТЛАНА ПОМЕРАНЦЕВА

Гомаджоба, уважаемый Максим, я бы даже сказала *saluer. Etre d'accord avec*, полиглоты из игроманцев знатные: глотают все, что попадает в *gesichtsfeld*, что же касается отличного *eine sprache beherrschen*, тот тут ситуация такова. Основным языком после русского для любого автора, редактора или какого-либо иного *collaboratore* «Игромании» является все-таки английский. Именно на нем выходит подавляющее большинство *appunti*, релизов и *povita*. Можно сказать, что знание английского является чуть ли не обязательным условием при *poner manos a la obra*, хотя, конечно, есть должности, на которых можно и одним «великим-могучим» обойтись.

На английском все редакторы журнала не только пишут/читают, но и *hablar* достаточно свободно. Саша Кузьменко вон и вовсе шпарит так, что его в Америке на ЕЗ все за чистокровного англичанина принимали и очень удивлялись, когда узнавали, что он из страны «вечной *hiver neigeux*, *matrioshka* и *ours brun* на *dans la rue*». Что касается других языков, то кое-кто неплохо знает французский, немецкий, один из авторов умело изъясняется на испанском и японском (!). Но основная масса народу с другими языками (кроме английского) знакома постольку-поскольку. Вот я, например, могу в режиме вольного полета мозговой извилины выдавать осмысленные фразы на французском и немецком, но только в контексте русского. Набралась их, разумеется, в интернете: всем настоятельно рекомендую почаще пользоваться словарем, когда путешествуете по Сети, это помогает быть значительно большим «поли», чем большинство рядовых «глотов».

Надеюсь, я достаточно полно ответила на ваш вопрос, honorable Максим. Сейонара.

АЛЕКСЕЙ МАКАРЕНКОВ

Certainement, sans doute. Действительно, что тут еще сказать... Я, например, в школе с горем пополам мог объяснить товарищам, что если они ничего не понимают в компьютерных играх (о РС тогда речи еще не шло, только о БК0010-01 и «Спектруме»), то это не повод гордиться, а скорее повод получить назидательный «*face ob table*». Но когда дело дошло до увлечения программированием, то деваться было уже некуда — вся приличная документация по «Фокалу», «Фортрану» и «Бейсику» была на английском. Пришлось браться за ум и учить.

Собственно, у многих авторов и редакторов журнала изучение языка (или языков) проходило схожим образом. Сначала было увлечение компьютером, а уже под этот интерес подстроилось знание языка. Кто-то любил адвенчуры и квесты и выучил язык, чтобы играть в полные лицензионные версии. Кто-то хотел быть в курсе всех новостей и учил басурманские наречия для этого... И вам рекомендую не упускать шанс. Компьютерные игры — это отличный способ выучить как письменный, так и разговорный английский. Не упустите!

ПИСЬМО №2

СОСОК ЦЕНОЮ В МИЛЛИОН

Доброго здравия, Алексей и Светлана. У меня вот какой вопрос: почему в некоторых играх показывают человеческие потребности и похоти в полных подробностях (я имею в виду секс и его проявления в разных способах). Взять, к примеру, игру LULA 3D, а из-за мода HotCoffe для GTA SA подняли кипиш! Как же так получается, что в одних играх ЭТО можно, а в других ни-ни!!! С наилучшими пожеланиями, Илья (Simens.log@mail.ru).

АЛЕКСЕЙ МАКАРЕНКОВ

Буду краток, потому что на страницах журнала подобная тема уже не раз рассматривалась. Ситуация приблизительно такая же, как с насилием в играх. Стоит разработчикам только подумать о том, что хорошо бы в каком-нибудь action или RPG наглядно и очень подробно продемонстрировать особенности анатомии женской, мужской или, чего доброго, обоих полов сразу — как тут же оказывается, что на коробочку с релизом надо ставить метку «18+», а на заднике описывать, почему именно подрастающему поколению играть в такую игру нельзя.

Способы обойти подобные нормативы существуют. Собственно, в играх «для всех» запрещено не так много. Нельзя — любые формы секса, обнаженные половые органы. Тут уж — извините. А вот обнаженную женскую грудь продемонстрировать — не вопрос! — но только сосок обязан быть прикрытым. Вот если вместо соска смайлик прилепить или звездочку-блестящую, то уже можно показывать тем, кому еще нет восемнадцати, а если женский сосок изображен соском, то извините — нельзя. Мужской — можно, а женский ни-ни.

СПАСИБО ИМ!

Друзья! Как вы знаете, «Игромания» продолжает проводить так называемые фокус-группы, то есть, говоря человеческим языком, встречи с читателями, на которых происходят тематические обсуждения журнала. Если вы хотите принять самое непосредственное участие в судьбе журнала и сделать «Игроманию» еще лучше, то милости просим заглянуть по адресу www.igromania.ru/?focus.

Ну а сегодня мы выражаем наших необъятных размеров благодарность тем, кто уже был на наших последних фокус-группах. Итак, большое игроманское СПАСИБО и поклон в пояс получают:

Алексей Павлов
Андрей Гришкин
Андрей Коржев
Виталий Овсянкин
Егор Плеханов
Ильдар Сафин
Илья Симонов
Максим Горшков
Михаил Подрезов
Петр Каменский

Ура всем этим людям!

Как несложно догадаться, терять многотысячную аудиторию и миллионы долларов из-за каких-то там сосков большинство игроделов не хотят. Упомянутые же в письме игры изначально рассчитаны на аудиторию постарше, к тому же — с весьма определенными пристрастиями.

СВЕТЛАНА ПОМЕРАНЦЕВА

Всегда удивляли меня товарищи, которые так пекутся о нравственности в компьютерных играх, но при этом не могут никак отрегулировать, например, посещение малолетними порносайтов в интернете. В итоге в играх для обычных геймеров XXX нет вовсе, зато где-то еще может быть целый рассадник разврата. Я бы в том виде, в каком половые отношения присутствуют в нашей обычной жизни, спокойно переносила в компьютерные игры для любых возрастных категорий: ну целуются же на улицах, ну обнимаются же... Так почему не добавить подобные элементы в геймплей? Так ведь и этого же не разрешают!



Гордон Фишер в представлении Дмитрия Агалакова.



г. Нижневартовск. Прислал — Артем Третьяков.

У СТРАХА ГЛАЗА НАБЕКРЕНЬ

Привет, Света! Здорово, Алексей! Пишу вам в первый раз, т.к. раньше все проблемы как-то сами собой перетирались и решались. Поэтому сейчас я проблемку изловил и, пока она не испарилась, законспектировал вам.

В общем, хотелось бы поговорить на тему страха в играх. Но мне, к счастью (или к сожалению), сравнивать пока особо не с чем, поэтому пишу конкретно о «главном экшене этого года» — F.E.A.R. Так вот, после прохождения игры (а проходил я ее дня три — занят был) мне в самых неожиданных местах начала представляться та самая «мертвая японская девочка» Альма. То она заглядывает в комнату, то появляется среди нее в окружении огня и взрывов, то чудится в дверном проеме. Все это рисовало мое воображение, провоцируемое воспоминаниями об игре. Причем колбасило меня так либо в темное время суток, либо когда никого не было дома. Доходило до того, что я боялся чистить зубы вечером — из ванной была видна темная прихожая. Дверь закрою — станет еще страшнее. А в прихожке висит зеркало, и когда проходишь, так и тянет в него заглянуть. Если бы мне в нем что-нибудь показалось...

И продолжалось это дней пять, потом вроде отошел (кстати, благодаря вашему журналу — вы в прошлом номере журнала в «Почте» отвечали какому-то товарищу, как бороться со страхом). В общем, хотелось бы спросить у вас, что вы подумаете о человеке, который такое написал? Только, пожалуйста, не надо этих «спокойно, за санитарами никто не бежит». Это была ПЕРВАЯ СТРАШНАЯ ИГРА, в которую я играл. То есть, я не играл ни в Silent Hill, ни в другие действительно страшные игры.

А потом понимаешь, что можно было сделать еще страшнее. Игра у меня пошла

только на низких, сиречь без динамических теней. Да и то же самое зеркало чего стоит...

Понимаю, что вы, конечно, не психологи, но заранее спасибо. Ваш постоянный читатель Панков Михаил.

P.S. Кстати, эту тему неплохо было бы обсудить в «Форуме разработчиков».

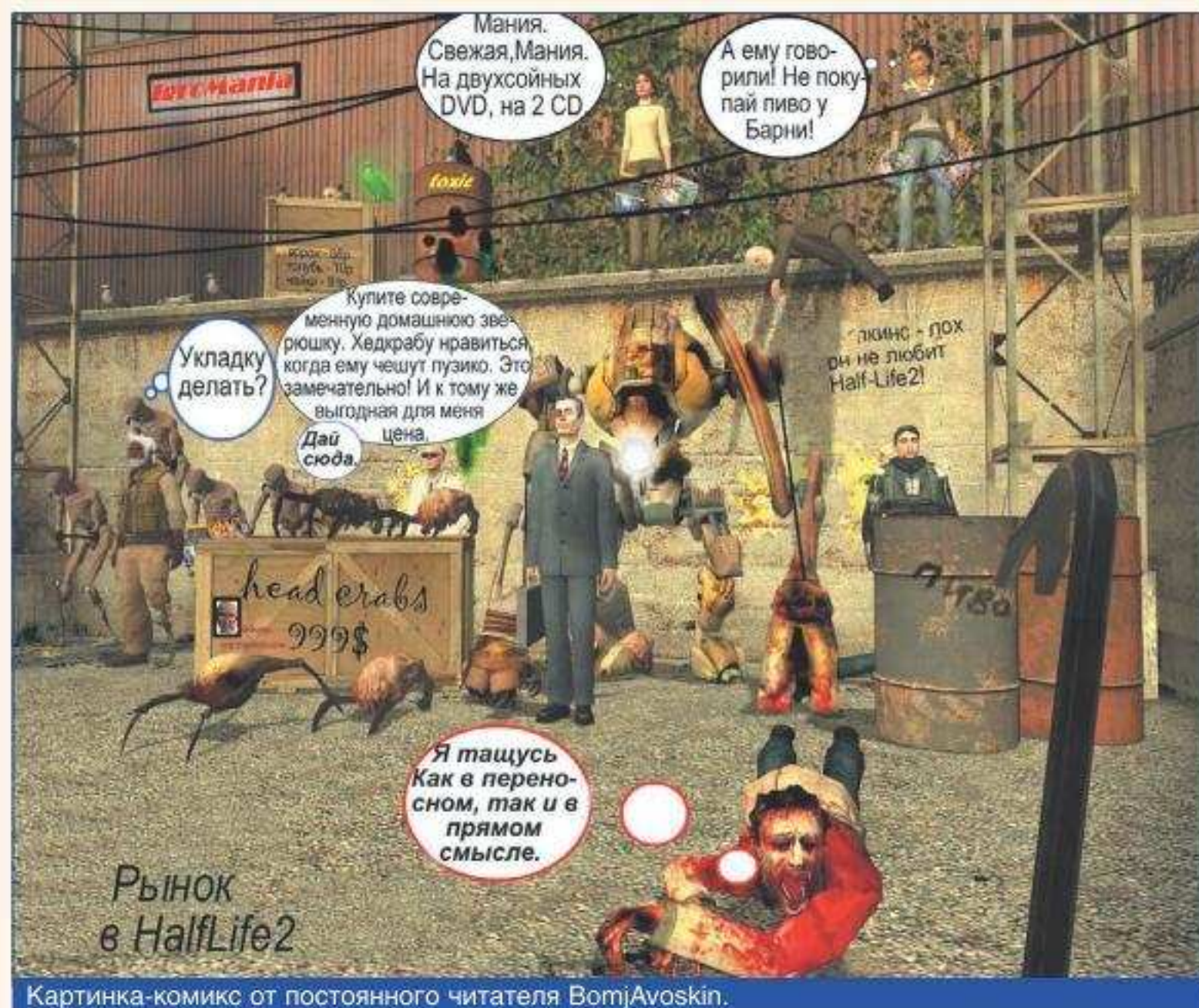
АЛЕКСЕЙ МАКАРЕНКОВ

Разработчики зарабатывают себе на хлеб как раз тем, что вызывают у игрока самые яркие переживания. При этом зачастую неважно, будут эти переживания со знаком плюс — смех или со знаком минус — страх. И страх, и смех (радость) запоминаются одинаково сильно просто потому, что активируют в коре головного мозга крайне схожие и во многом пересекающиеся области. Но при этом считается, что сделать игру страшную на порядок сложнее, чем веселую.

Основная причина: человечество — «цивилизация смеха». Индустрия юмора развита на порядок лучше индустрии запугивания, как следствие основные стереотипы юмора более-менее разработаны и известны — можно даже сказать, что индустрия формирует наш с вами юмор. Чтобы сделать веселую игру, надо просто изучить ряд хорошо известных приемов и воплотить их в виртуальной форме.

Со страхом все сложнее — приемы «запугивания» разработаны, но их значительно меньше и, что самое неприятное, большинство из них основано на реалистичности картинки, а вот с этим в компьютерных играх большие проблемы. Еще один неприятный момент — к страху человек (в частности геймер) привыкает значительно быстрее, чем к чему-то веселому. Один и тот же анекдот может вызвать улыбку, даже будучи пересказанным пять-десять раз, а вот пугаться одного и того же человека «соглашается» от силы раза два-три подряд.

Вот и получается, что страшных игр выходит на порядок меньше. Но уж если такие появляются, например F.E.A.R., то запоминаются надолго.



Картинка-комикс от постоянного читателя BomjAvoskin.

читайте в номере:

- С СОТОВЫМ ТЕЛЕФОНОМ ЗА ГРАНИЦУ**
МОБИЛЬНАЯ СВЯЗЬ В ЕВРОПЕ
- ЛУЧШИЕ ПРЕДЛОЖЕНИЯ МОБИЛЬНОГО ИНТЕРНЕТА**
САМЫЙ ДЕШЕВЫЙ И БЫСТРЫЙ GPRS
- В СРАВНЕНИИ:**
MOTOROLA REBL U6 И NOKIA 7370
- КАТАЛОГ**
МОБИЛЬНЫХ ТЕЛЕФОНОВ, АКСЕССУАРОВ, КПК И НОУТБУКОВ

тема номера:



а также:



ЭКСПЕРТИЗА

QTEK 9100
PANTECH PG3600
ASUS MYPAL 636
SAGEM MYC2-4
NOKIA 7360
DESTEN EASYBOOK B 712W
UBIQUAM U-300



ЦЕННЫЕ НАВЫКИ

СЪЕМКА ПОРТРЕТОВ
ВИРУСЫ, УГРОЖАЮЩИЕ КПК И СМАРТФОНАМ
ЧТО ДЕЛАТЬ, ЕСЛИ СЛОМАЛСЯ ТЕЛЕФОН



ОБЗОРЫ ПОЛЕЗНЫХ ПРОГРАММ

ФИНАНСОВЫЕ УТИЛИТЫ
ДЛЯ PALM, ПРОГРАММЫ
ДЛЯ ОФОРМЛЕНИЯ ЭКРАНА
TODAY НА ROCKET PC

СОТНИ ПРОГРАММ НА МОБИ-ДИСКЕ

журнал о том мобильном, который у тебя уже есть



Головомячий футболист, запечатленный читателем evGENII.



Полотно «Долетался» от читателя Александра Анохина.

СВЕТЛАНА ПОМЕРАНЦЕВА

А мне вот, например, кажется, что F.E.A.R. ни чуточки не страшная: я два раза прошла игру и даже ни разу не пискнула. Хотя, похоже, это лишь подтверждает сказанное Алексеем: универсальных приемов запугивания не придумали и пугаются разные люди совершенно разных вещей.

ПИСЬМО №4**О ИГРЫ, ВЫ — ЗЛО!**

Здравствуйте, уважаемые Алексей и Светлана. Я пишу вам по поводу полезности игр. Нет, скорее не игр, а игровой индустрии в целом. Зачем оно нам нужно, это игровое хозяйство? Чтобы люди «зомбировались», сидя часами, днями, неделями (нужное подчеркнуть) за мониторами? Чтобы наигравшиеся в Manhunt или GTA повторяли «подвиги» героев вышеупомянутых игр? Чтобы люди тратили время на игры, а не на куда БОЛЕЕ полезные вещи? Чтобы?.. Вовсе нам это не нужно! Скажите мне, пожалуйста, какая от игр польза? Развивают навыки стрельбы? Расширяют стратегическую дальность? Помогают набрать вес, сидя в неподвижном состоянии в кресле? И что это нам дает? Ничего!

Кто-то наверняка попытается возразить что-нибудь, например, «а как же киберспорт против подворотни?». Я скажу, что вместо подворотни мы получаем еще большую проблему, и даже не вместо, а вместе. Растет уровень насилия из-за игр среди подростков и т.д. (за дополнительной информацией обращайтесь в соответствующие органы).

Что-то еще забыл? Ах да, деньги! Да, деньги, которые умеренно равномерным потоком ежеминутно направляются в карманы разработчиков железа, различных компьютерных магазинов, девелоперов и т.д. Куда уходят деньги? На решение глобальных проблем? Представляю себе смешную картину: девелоперы ищут альтернативные источники энергии или, скажем, разрабатывают программу разоружения. Смешную, потому что они никогда этим не будут заниматься. Вот так. И еще про деньги. Деньги, которые мы тратим на GeForce 7800GTX, можно

успешно положить в какой-нибудь фонд борьбы с наркоманией или еще куда-нибудь. Еще штук сто таких GeForce'ов — и наркоманов станет значительно меньше, потому что КАЖДЫЙ сможет получить помощь. Мы тут, понимаешь, играем в F.E.A.R. или Age of Empires III, а в Африке люди умирают, потому что им нечего есть (да что там в Африке, вы посмотрите на Россию; нет-нет, посмотрите не на Москву, а чуть восточнее)! И больше всего меня накаляет то, что мы ВСЕГДА ЭТО ЗНАЛИ! Не знаю, как вам, но мне при этой мысли стало так паршиво... А в это время разработчики игр, железа, геймеры тратят годы своей жизни на ничто... Я не призываю никого ни к чему, просто предлагаю задуматься.

С уважением, Дмитрий.

P.S. К слову, я не член комитета по борьбе с играми, я простой геймер, как и те, которые читают этот журнал.

АЛЕКСЕЙ МАКАРЕНКОВ

Чтобы ответить на вопрос, какова польза от компьютерных игр и морально ли играть, когда кто-то где-то голодает, изначально нужно разобраться как минимум в двух моментах. Первый — должны ли игры вообще приносить пользу? Если должны, то что считать этой самой пользой — что именно является ее критерием? Второй — насколько морально вообще делать что-либо, если это что-то не направлено на благо кого-то, кому в данный момент хуже, чем тебе. Кратко.

Должны ли игры приносить пользу. Эту самую пресловутую «пользу» или ее отсутствие используют как аргумент очень многие. При этом обычно они не отдают себе отчет, а зачем, собственно, эта польза нужна, кто ее должен получать и кто будет решать, есть польза или ее нет? Вот, например, профессионально заниматься спортом — это полезно?! Считается, что да. При этом как-то упускается из виду, что большинство профессиональных спортсменов годам к сорока уже тяжелобольные люди, которые, если быть честными, угробили свою жизнь только ради того, чтобы прыгнуть на сантиметр дальше, добежать на секунду быстрее, взлететь на миллиметр выше... Люди тратят целую жизнь, чтобы выиграть жалкие сантиметры! Так польза или нет?

Есть распространенное мнение, что «много работать — это хорошо». А для кого, собственно, хорошо? Для того, кто работает? Нет, для него это вредно. Для общества? Тоже сомнительно, потому что, во-первых, работы бывают разные, во-вторых, если он, много работая, потеряет здоровье, то обществу в итоге от этого только вред.

Так же и с компьютерными играми. Вот я, например, считаю, что хорошее настроение, возможность расслабиться в промежутках между работой и работой, необходимость изучать компьютер, чтобы более эффективно играть, — это польза. А кривой позвоночник, подсевшее зрение, зависимость — это результат глупости отдельно взятых товарищей, которые не умеют управлять собственной жизнью, застревают на каком-то одном увлечении, не могут вовремя остановиться... Так компьютерные игры здесь не при чем, такие господа из любого вполне мирного увлечения — будь то собирание рулонов туалетной бумаги или коллекционирование сушеных мух — столько вреда извлекут, что любой Дарт Вейдер позавидует.

Вполне допускаю и даже знаю, что у других людей критерии полезности совсем иные. Некоторые даже пытаются мыслить масштабно — «какова польза от компьютерных игр для цивилизации?», но как только дело доходит до конкретных выводов, они совершают их почему-то на уровне личностного восприятия. Люблю игры — они добро для всех. Не люблю игры — зло для всего мира.

Что же касается денег, которые можно потратить не на очередной «ГЫ-форс», а на прокорм голодающих в Африке (о которых см. во вступлении — голодают, супостаты!), то тут особо и сказать-то нечего. Можно... Вот только многие ли столь альтруистичны? Убери компьютеры и компьютерные игры — и деньги, которые сейчас геймеры тратят на железки/развлекаловочки, они же будут тратить на что-нибудь другое: пиво, водку, сигареты, игровые автоматы, казино... И уж точно не на поднятие экономики африканских республик.

МЫ В СЕТИ**АЛЕКСЕЙ МАКАРЕНКОВ**

Продолжаем публиковать на страницах нашего журнала ссылки на ваши монументы.

тальные творения в области веб-созидания и порталостроения. Кстати, не так много прилетает ссылок, что наводит на определенные мысли: либо вы недостаточно креативны, во что слабо верится, либо смущаетесь выставлять на суд общественности свои нетленки. Не надо стесняться, если работа плохая, мы просто не станем давать ссылки на нее, зато работы хорошие попадут в журнал однозначно. Ну а пока вы готовитесь забомбардировать наш виртуальный почтовый ящик ссылками на своих «хомячков», напоминаем:

Каждый, кто хочет, чтобы адрес его странички появился в номере, может смело выслать означенный линк на ящик mail@igromania.ru с обязательной пометкой в теме письма «Мы в Сети». Условие публикации: сайт должен быть тем или иным образом связан с играми (или близкими им областями) и не являться коммерческим. В письме крайне желательно привести мини-описание своего сайта.

1. <http://nfs.com.ru> — отличный портал, посвященный серии игр NFS. Превью, ревью, коды, большой файловый архив, регулярно обновляющаяся лента новостей и отличный дизайн — прилагаются.

2. <http://code.pp.ru> — сайт WWWSOFT, все о ПО, программировании, железе, играх и многом другом. Эксклюзивные советы по настройке Windows. Галерея обоев на различные темы.

3. <http://sotes.rumor.ru> — SOTES — клан, созданный с целью изучения и расширения знаний о мире TES. На сегодняшний день в клан входят известные в узких кругах мастера плагиностроения, а также историки и писатели. Сайт клана содержит статьи об игровом мире, о плагиностроении. Также на сайте есть интересные, на наш взгляд, плагины, галерея и форум. Сайт постоянно развивается.

СВЕТЛАНА ПОМЕРАНЦЕВА

Хи-хи, во имя немного поевших за время прочтения вами этих строк африканских детей. Во имя выпивших пургена и успокоив-

шихся желудком пираний из Амазонии. Во имя несчастных перепелок, которые пускай не по воздуху, но вплавь, кролем и брасом, добравшихся до теплых берегов Турции. Во имя их всех я мановением клавиатуры (ох, не волшебная палочка и даже не перо) завершаю этот выпуск «Почты».

Очень рада за всех нас, во-первых, потому что разговор, на мой взгляд, сегодня получился крайне интересный (да-да, и это, как и полезность, мы тоже познаем в сравнении), а во-вторых, потому что ничуть не менее интересное у нас еще впереди — в следующих выпусках «Игромании», которые, кстати, когда вы читаете эти строки, уже вовсю готовятся.

Всех обнимаю, мужчинам, читающим журнал, шлю воздушные поцелуи, до встречи в следующем выпуске.

СТАРПОМ МАКАРЕНКОФ

Поиздевалась? Молодец! На самом деле, уважаемые читатели, Светлана хитрит. Дети, разумеется, за время прочтения вами почты наелись не так, как им хотелось бы. Пирания наверняка всплыли кверху брюхом. А перепелов сожрали малолитражные черноморские акулы. В общем — все не то чтобы плохо. Просто идет своим чередом. Жизнь продолжается и вопреки многочисленным провидцам не собирается разразиться Армагеддоном.

А раз так, то мы, пожалуй, возьмем небольшой перерыв до следующего номера (когда вы читаете эти строки, как уже было верно подмечено Светой, перерыв уже закончился — вот такая неприятность) и обдумаем, чем бы порадовать вас в новом выпуске «Мании». Вам же настоятельно советую не мешкать, а пронзить интеллектом пространство, сконцентрировать его в своей точке зрения, экстраполировать в широту кругозора и воплотить в эпистолярном экзерсисе e-mail-сообщения на наш ящик. Удачных вам вопросов для нас. Пишите письма и не кашляйте! ■

ИГРОМАНИЯ



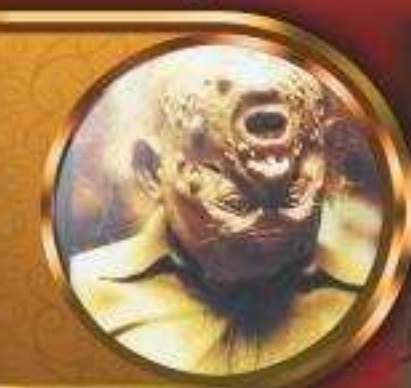
ManiaPark от читателя Gastik. Пожалуй, лучшая работа за последние полгода. Большое спасибо от всех изображенных на картинке.

ЧИТАЙТЕ В ЖУРНАЛЕ
МИР ФАНТАСТИКИ
В ФЕВРАЛЕ 2006



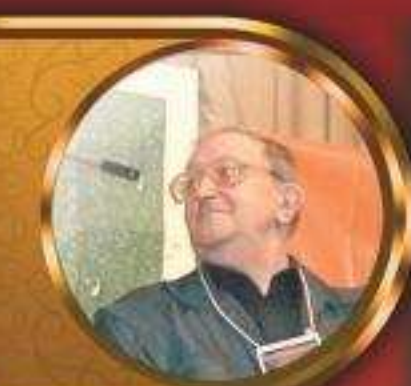
ИТОГИ 2005

Главные книги, фильмы, игры, герои и события по версии "МФ"



ДОЗОРЫ

Чудовища Сумрака



БОРИС СТРУГАЦКИЙ

Эксклюзивное интервью для "МФ"

www.mirf.ru





Pacific War



Штабной бункер находился на минус четвертом уровне. Суровые неразговорчивые охранники тщательно проверяли документы у всех спускавшихся сюда, в том числе и у начальника штаба. Миновав бронированную дверь, генералитет занял свои места за столом. Когда вошел последний из них, дверь тщательно задраили.

— Грррхм! — громоподобно прокашлялся начальник штаба, перекалывая антитабачную жвачку из одного уголка рта в другой. — Итак, джентльмены, японцы готовят крупномасштабную наступательную операцию, целью которой является не только захват азиатских рынков, но и массивный удар по нашим позициям в самих США. Свои главные надежды командование противника возлагает на свое новое секретное оружие. Нашей разведке удалось получить тактико-технические характеристики этого девайса. Джонс? — начштаба повел бровью в сторону адъютанта, и тот раздал присутствующим пачку ярких рекламных проспектов, в углу каждого из которых красовался лиловый штамп американской цензуры: «Совершенно секретно. Не допускать попадания в руки пользователей на территории США». Изучая характеристики вражеской боевой машины, члены штаба хмурились и озабоченно качали головами.

— Знакомьтесь, джентльмены. Приставка Sorry PlayStation тип 3.5, — продолжал начштаба. — Именно с ней нам предстоит иметь дело в ближайшее время. Как видите, противник серьезный, к тому же японские позиции в Азии сильно укреплены, и, что еще хуже, враг может рассчитывать на пятую колонну на нашей собственной территории. Издержки демократии порождают недостаток патриотизма, — взгляд начштаба скорбно уперся в висевший на двери агитационный плакат «Uncle Bill wants you for MS Army». — Я полагаю, мы должны учесть уроки Перл-Харбора и нанести удар первыми. Тем более что мы располагаем достаточными мощностями, чтобы развернуть массивное производство «шестьсот шестьдесят шестых» еще до того, как PlayStation начнет поступать в магазины.

— Наше наступление может захлебнуться, столкнувшись с эшелонированной обороной японцев в Азии, — обеспокоенно заметил замначальника штаба. — В этом регионе нужно построить новые базы...

— Руководство корпорации учтет это, — заверил начштаба. — К началу кампании мы будем располагать торговыми базами даже в самом Токио.

— Упреждающий удар позволит нам захватить стратегическую инициативу, но в то же время наши передовые приставки попадут под сильный огонь критики, — предупредил другой ветеран рекламных кампаний.

— Нас поливают грязью по всему миру, — снисходительно ухмыльнулся начштаба. — Но когда нас это останавливало?

Завтра война

Следуя давним традициями Страны восходящего солнца, штаб PR-кампании Sorry собрался на совещание в открытой беседке посреди рисового поля с видом на Фудзияму.

— Вчера наш противник, корпорация Microsuxx, произвела в пустыне Мохаве генеральные испытания своего изделия Xbucks 666, — начальник штаба расплылся в полуулыбку. — Сразу же после этого началось массивное наступление американских приставок. Через неделю они намерены добраться до Европы, через две недели — до Японии. Согласно разработанному нами плану, противник будет парализован нашим PR-обстрелом еще до того, как основные силы PlayStation начнут поступать в продажу. Осталось обсудить конкретные меры.

— За безопасность Домашних Островов я спокоен — высокий моральный дух сонибоев не подлежит сомнению, — произнес другой участник совещания. — Главный контрудар следует наносить врагу на его территории силами независимых экспертов и американских СМИ.

— Независимые эксперты сейчас дорого стоят, — заметил третий участник, отвечавший за финансовое обеспечение кампании.

— За независимость всегда приходилось платить, — ответил с той же полуулыбкой начштаба.

PR-канонада

В штабе корпорации Microsuxx царил нехорошее оживление. Начштаба потрясал пачкой свежих агитматериалов, разбросанных ночью вражескими агентами по американским журналам.

— Вот, полюбуйте! «Xbucks 666 тормозит, как каток, греется, как утюг, и глючит, как Windows!». «Microsuxx несет огромные потери, продавая Xbucks 666 себе в убыток!». «Как утверждает авторитетный албанский эксперт м-р Зе-нон, Xbucks 666 никогда не догонит PlayStation!». «По мнению независимых специалистов в области приставкостроения, Xbucks 666 значительно хуже, чем PlayStation 3.5, потому что PlayStation 3.5 значительно лучше, чем Xbucks 666...».

— Интересно, что такое «независимые специалисты в области приставкостроения», — ядовито прокомментировал один из членов штаба. — Бывшие сборщики консолей, работавшие на конвейере?

— Тем не менее наше наступление пока что развивается вполне успешно, — оптимистично заметил замначштаба. — Спрос на «иксбаксы» ажиотажный. Покупатели занимали очереди перед магазинами за несколько дней до начала продаж, татуировали свои номера у себя на лбу и выжигали их на груди... Что ни говори, а размещение главных торговых точек вблизи психиатрических лечебниц было очень правильной идеей. На интернет-аукционах отмечены случаи покупки наших изделий по цене, в десятки раз превосходящей магазинную.

— Во сколько нам это обошлось? — перебил начштаба.

— О, пустяки, всего двести тысяч долларов. Причем в двух случаях это действительно были настоящие покупатели, не имевшие к нам никакого отношения. Так что мы, считай, еще сэкономили.

— И все же надо принимать какие-то контрмеры.

— Я подготовил план операции, — поднялся один из самых молодых членов штаба. — Предлагаю применить асимметричный ответ. Не опровер-



Автор иллюстраций -
Александр Ремизов

Prince of Persia

THE TWO THRONES

И
МАНИА

Издатель: Ubisoft • Разработчик: Ubisoft • Издатель в России: Акелла

Февраль

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28
---	---	---	---	---	---	---	---	---	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----

Февраль

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28
---	---	---	---	---	---	---	---	---	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----

ОЗОН

ИГРОМАНУЛЯ

Издатель: Сарсом • Разработчик: Сарсом • Издатель в России: Акелла



гать утверждения врага, а находить в них позитивные стороны. «Xbucks 666 греется? Да! Именно благодаря этому вы сможете использовать наше изделие не только в качестве игровой приставки, но и в качестве электрообогревателя...».

— А что мы будем говорить летом? — перебил его скептический голос справа.

— Пик продаж приходится на Рождество, — отмахнулся любитель нестандартных решений и продолжил перечисление: «...сушилки, утюга, тостера, а чай и кофе, поставленные на Xbucks 666 в процессе игры, никогда не остынут...».

— Не пойдет, — возразил начштаба, — замучаемся получать сертификацию на все эти виды товаров. Лучше контратаковать традиционно. Если они говорят, что мы продаем свою приставку в убыток, то объявите, что они будут продавать свою за тысячу долларов.

— Не поверят, — помотал головой все тот же скептик. — За такие деньги лучше PC купить.

— Тогда скажите по-другому: «Втрое дороже».

— Втрое дороже чем что?

— Неважно. Просто «втрое дороже». Тогда никто не сможет упрекнуть нас во лжи. Всегда найдется что-нибудь, стоящее втрое дешевле, чем будущая PlayStation, не так ли?

— Будем наносить дополнительные удары на других направлениях?

— Разумеется. Xbucks 666 греется? «Охлаждающая система PlayStation способна существенно понизить температуру в комнате и вызвать простудные заболевания...».

— И вообще заморозку всего, включая деньги на счету, — усмехнулся скептик.

— Точно. Это тоже впишется. И еще: «Существенным недостатком PlayStation 3.5 по сравнению с Xbucks 666 является использование ею крайне неудобного формата хранения данных. Его главное неудобство заключается в том, что он несовместим с Xbucks 666».

Боевые действия стремительно развивались на всех фронтах — от японских островов до американских сайтов. Тысячи людей во всем мире с волнением следили, как два могучих противника обмениваются ударами и контрударами.

«Независимые тестеры сообщают, что процент брака у Xbucks чрезвычайно высок. Он составляет более семидесяти, а в отдельных партиях — более ста процентов». «Наши источники в корпорации Sorry утверждают, что никакой приставки «PlayStation 3.5» в природе не существует. Демонстрировавшиеся публике образцы представляют собой муляжи, выточенные на фрезерном станке из цельного куска пенопласта». «Xbucks 666 несовместима с играми для предыдущей версии приставки». «PlayStation 3.5 несовместима даже с играми для нынешней версии». «К разочарованию покупателей, в арсенале Microsuxx нет и не будет игр для ее новой приставки Xbucks 666. Из 18 крупнейших разработчиков видеоигр, которым была продемонстрирована Xbucks 666, девятых стошнило, семь упали в обморок, один попытался отгрызть себе руку и еще один скончался от смеха, не приходя в сознание». «По достоверным сведениям, геймпад приставки Sorry PlayStation 3.5 будет представлять собой руль, причем правосторонний. В связи с этим ожидается резкое повышение аварийности у пользователей приставки в странах с левосторонним движением». «Xbucks 666 с особой жестокостью царапает диски. При этом, как водится у корпорации Microsuxx, жертвы насилия обмена и возврата не подлежат». «Опытные образцы PlayStation 3.5 царапают изнутри экран телевизора. В ряде случаев царапины сливаются в неприличное слово. Все усилия инженеров корпорации Sorry по локализации проблемы привели лишь к тому, что слово начало выводиться на различных язы-

ках». «Независимое расследование установило, что причиной недавних лесных пожаров в США стали приставки Microsuxx Xbucks 666, на которых играли забредшие вглубь леса лесники, туристы и медведи гризли». «Медики предупреждают: мерцание экрана, порождаемое приставкой Sorry PlayStation 3.5, способно вызвать эпилепсию, каталепсию, нейролепсию, неврастению, стенокардию, кардиохирургию, энурез, диатез, диарею, перхоть, кариес и уличные беспорядки».

И вот тут командование PR-кампании Sorry решило временно перейти к оборонительной тактике: «Корпорация Sorry напоминает, что работы над приставкой нового поколения PlayStation 3.5 все еще продолжаются. Дата выхода будет объявлена позже. В связи с этим все преждевременные недостоверные слухи, распускаемые нашими конкурентами, просим считать преждевременными недостоверными слухами, распускаемыми нашими конкурентами». Закрепившись на этом рубеже (практически неуязвимом для PR-обстрелов со стороны Microsuxx), японцы вновь перешли в наступление сразу на нескольких фронтах.

«Независимые медицинские исследования неопровержимо доказали, насколько вредны для здоровья приставки Microsuxx Xbucks 666. Уже в течение первого же часа активного использования консоли у испытуемых наблюдается нездоровый блеск в глазах, снижается аппетит и другие физиологические потребности, практически исчезает реакция на внешние раздражители. Такое состояние сохраняется в течение 10—15 часов, в течение которых могут наблюдаться дополнительные симптомы в виде роста агрессивности, бессвязных выкриков и появлении потребности в уничтожении не существующих в реальности объектов. Далее болезнь вступает в следующую фазу, характеризующуюся резью в глазах, головной болью и постепенным притуплением реакции. Если эксперимент не прекратить (чему активно препятствует большинство испытуемых, находящихся в состоянии помраченного сознания), быстро развиваются симптомы тяжелой усталости, такие как самопроизвольное закрывание глаз и падение головы в районе приставки, в особо сложных случаях отягощенное храпом. Спустя 50—70 часов даже самые здоровые пользователи начинают терять сознание и нуждаются в медицинской помощи. Таким образом, использование Xbucks 666, по сути, представляет собой затянутую агонию, более продолжительную, чем даже при отравлении крысиным ядом».

«Аццкий Сотона, пресс-секретарь международной кибертеррористической группы «Мазахакер», сообщил, что новая приставка Xbucks 666 является идеальным средством для распространения вирусов. Новое поколение вирусов, над созданием которого работают мазахакеры, будет

заражать не только игры, но также фильмы и музыкальные файлы».

«Перегрев и пожароопасность приставок Xbucks 666 уже широко известны по всему миру; даже покупатели из далекой России подтвердили нашему корреспонденту на ломаном русском, что консоль «жжжж». Однако, как выяснилось, это далеко не все опасности, подстерегающие опрометчивого покупателя этого девайса. Xbucks 666 еще и взрывается со страшной разрушительной силой! Установлено, что по вине консоли взорвались три дома в Калифорнии и один гражданский авиалайнер».

«Электромагнитное излучение Xbucks 666 в несколько тысяч раз вреднее излучения мобильных телефонов. Оно приводит к снижению коэффициента интеллекта на 20—30 пунктов и уменьшению детородного органа на 5—10 см. Для женщин последствия могут быть еще более страшными. Вот что рассказал нам моряк дальнего плавания Джон Дамб: «Я думал, что разговоры об опасности Xbucks 666 просто слухи. Поэтому, уходя в плавание, я без всяких опасений подарил своей жене эту приставку — чтобы она не скучала в мое отсутствие. Когда же спустя несколько месяцев я вернулся, оказалось, что моя жена беременна! Я намерен подать в суд на компанию Microsuxx, не предупредившую нас о подобном побочном эффекте». Излучения приставки также оказывают зомбирующее воздействие на соседей и домашних животных. Радиус поражения составляет не менее мили. Люди, попавшие под воздействие этой консоли, забывают о своем гражданском долге и патриотических ценностях — именно этим объясняются единичные случаи покупки Xbucks 666 миллионами японцев...».

■ ■ ■

Начальник штаба Microsuxx был мрачен.

— Джентльмены, — объявил он, — мы проигрываем войну. За последнюю неделю продажи упали на 30 процентов, и ситуация продолжает ухудшаться. Если ничего не изменится в ближайшее время...

В этот момент в бункер быстро вошел адъютант и протянул начальнику штаба опечатанный пакет:

— Сэр, это из Министерства обороны.

Начштаба вскрыл пакет и развернул депешу.

«Дорогой сэр! Анализ сведений, поступающих от независимых экспертов, привел нас к выводу, что под видом так называемой «игровой приставки Xbucks 666» вашей корпорацией разработано многофункциональное оружие большой разрушительной силы, способное оказывать комплексное поражающее воздействие на противника. В связи с чем Министерство обороны готово предложить вам долгосрочный контракт на самых выгодных условиях...» ■



ПЛАТИНОВЫЙ СПОНСОР

intel®



КРИ 2006

7 – 9 АПРЕЛЯ / МОСКВА
ГОСТИНИЦА "КОСМОС"

7 АПРЕЛЯ

КОСМОС СОДРОГНЕТСЯ!



IV МЕЖДУНАРОДНАЯ КОНФЕРЕНЦИЯ РАЗРАБОТЧИКОВ КОМПЬЮТЕРНЫХ ИГР

- более 90 семинаров, круглых столов и мастер-классов от признанных специалистов
- более 45 компаний на выставке КРИ Экспо
- уникальные возможности для делового общения и обмена опытом

1C®
ФИРМА "1С"

 **akella**

NIVAL
INTERACTIVE



ОБЪЕМНОЕ ИЗОБРАЖЕНИЕ

ФАНТАСТИЧЕСКИЙ ЗВУК

ЭКРАН ВЫСОТОЙ С 7-ЭТАЖНЫЙ ДОМ

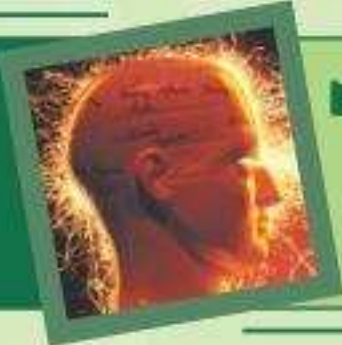


Заказ билетов:

77-5-777-9

www.nescafe-imaxcinema.ru

Проезд: м. «Речной вокзал»,
далее — бесплатными автобусами
до ТЦ «Рамстор-Сити» (пересечение
Ленинградского шоссе и МКАДа).



ТЕСТ 66 ТРАВА У ДОМА

Разбирая ваши письма, мы пришли к мысли, что многие из читателей отвечают на наши конкурсы, полагаясь исключительно на собственную память и смекалку. Но почему почти никто не использует могучие возможности интернета? При некоторой сноровке за 10—15 минут в Сети можно найти ответы на все вопросы. Для кого, в конце концов, сделаны сайты www.game-faqs.com и www.google.ru?

Все это, однако, не означает, что можно выигрывать призы, ничего не зная об играх, фигурирующих в наших конкурсах. Игровой опыт все равно нужен, иначе вы просто не будете знать, что и как искать.

УСЛОВИЯ ТЕСТА

Ровно семь вопросов, к каждому от двух до пяти вариантов ответа. Надо ответить на каждый вопрос, выбирая один из предлагаемых вариантов. Пользоваться можно любой проверенной информацией, лишь бы она совпадала с официальными источниками.

Ответы присылайте на test@igromania.ru или на адрес редакции с пометкой «Тест» на конверте, его номером и названием. Прочие подробности смотрите в разделе «Участие в конкурсах».

В ПОИСКАХ ИСТИНЫ

Классика «Теста». Два вопроса, к каждому — несколько вариантов ответа, лишь один из которых верный — его и нужно указать.

1 В *Ex Machina* действует несколько фракций. Некоторые из них дружественные, некоторые враждебные. А какой из нижеперечисленных фракций в игре нет вообще?

- А. Союз фермеров
- Б. Торговцы северного пути
- В. Кочевники
- Г. Команда Феликса
- Д. Банда Хаммунгуса

2 За пять лет *Electronic Arts* успела разродиться пятью играми про Гарри Поттера (расставлены в хронологическом порядке): *Harry Potter and the Sorcerer's Stone* (2001), *Harry Potter and the Chamber of Secrets* (2003), *Harry Potter: Quidditch World Cup* (2003), *Harry Potter and the Prisoner of Azkaban* (2004) и *Harry Potter and the Goblet of Fire* (2005). Все верно?

- А. Конечно, нет. *Harry Potter and the Prisoner of Azkaban* вышел в прошлом году.
- Б. *Harry Potter and the Sorcerer's Stone* и *Harry Potter and the Chamber of Secrets* нужно поменять местами.
- В. *Harry Potter: Quidditch World Cup* вышла только на приставках, так что она мимо кассы.
- Г. Список правильный.
- Д. Да здесь вообще все неверно!

ПРАВДИВАЯ ЛОЖЬ

Требуется ответить, является ли приведенное утверждение правдой или же,

наоборот, ложью.

3 Изначально *Onimusha 3: Demon Siege* была выпущена на приставке PlayStation 2 в апреле 2004 года.

- А. Сушая правда!
- Б. Ничуть не бывало!

4 *Stubbs the Zombie* в «*Rebel without a Pulse*» сделана на движке Halo.

- А. Правда-правда.
- Б. Не верю!

КУЛЬТОВЫЕ ЦИТАТЫ

Перед вами — цитаты из популярных игр. Вам нужно угадать, откуда они взяты.

5 *He always busted my balls. «You fat, disgusting piece of shit! You make me sick! Fat-ass, yer nothin' but a waste of skin! You're so ugly, even your mama don't love you!».* Well, maybe he was right. Maybe I am nothing but a fat disgusting piece of shit. But ya know what? It doesn't matter if you're smart, dumb, ugly, pretty... it's all the same once yer dead... and a corpse can't laugh. From now on, if anyone makes fun of me... I'll kill 'em. Just like that.

- А. Silent Hill.
- Б. Silent Hill 2.
- В. Silent Hill 3.
- Г. Silent Hill 4.
- Д. «Как достать соседа».

6 *It's time to deliver max pain on the a-train.*

- А. Duke Nukem 3D.
- Б. Duke Nukem: Total Meltdown.
- В. Duke Nukem: Manhattan Project.
- Г. Max Payne 2: The Fall of Max Payne.
- Д. GTA: San Andreas.

ПРОВЕРКА НА ПРОЧНОСТЬ



Один-единственный вопрос, но с подвохом. Вам нужно указать правильный вариант ответа (он может быть только один).

7 В настройках игры «*Корсары III*» есть один любопытный параметр: «Количество травы: нет, мало, средне, много». На что он влияет?

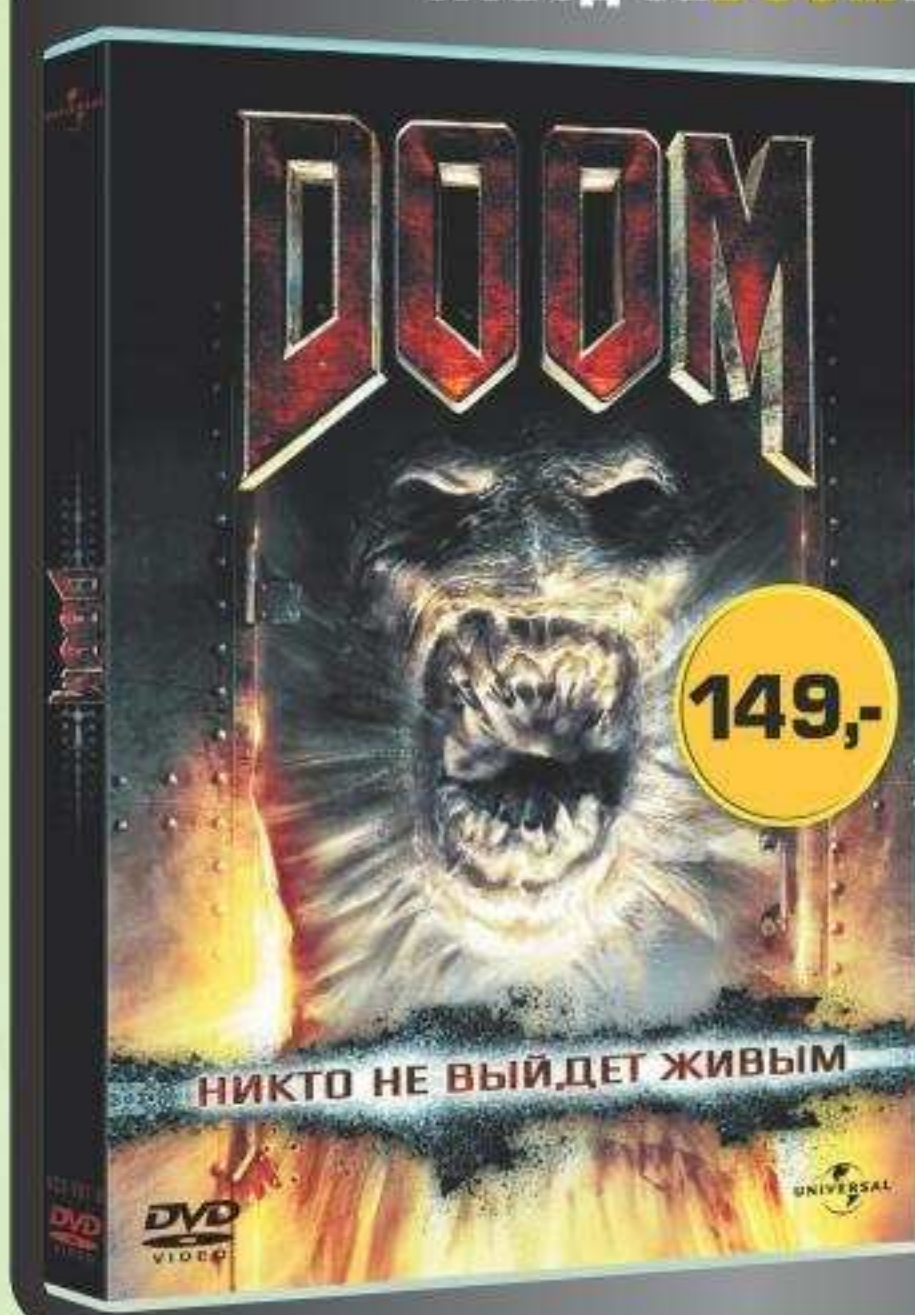
А. На галлюциногенность игры: травы нет — «*Корсары III*» выглядят как обычная игра, травы мало — изображение становится немного размытым, средне — все персонажи хохочут как сумасшедшие, много — меняется цветовая гамма, по морю бегут барашки (не пенные барашки, а настоящие), по внутренней стороне монитора ползают тараканы, а единственным доступным товаром становится «дурман-трава».

Б. Это скрытая пасхалка: те, кто с первого раза укажет правильный вариант (на вопрос «Сколько травы было истрачено при разработке игры?»), получают карту острова сокровищ.

В. Это всего лишь графическая опция и ничего больше.

Рубрику подготовил
Дормидонт Геймплейко

Повод заDOOMаться



На сей раз мы решили немного изменить традициям и поставить в качестве призов не игры и не компьютерные железки, а фильмы на DVD. Первым блином станет *DOOM* (в продажу поступил 28 ноября), экранизация одноименной компьютерной игры. Краткое содержание для тех, кто еще не смотрел фильм и не читал нашу рецензию (декабрьский номер): в научной лаборатории базы Олдуэй (что на Марсе) происходит нештатная ситуация, и на свободу вырывается опасный вирус. Ученые и обслуживающий персонал мутируют в монстров. В Олдуэй незамедлительно отправляют отряд морпехов. В живых останется лишь один из них.

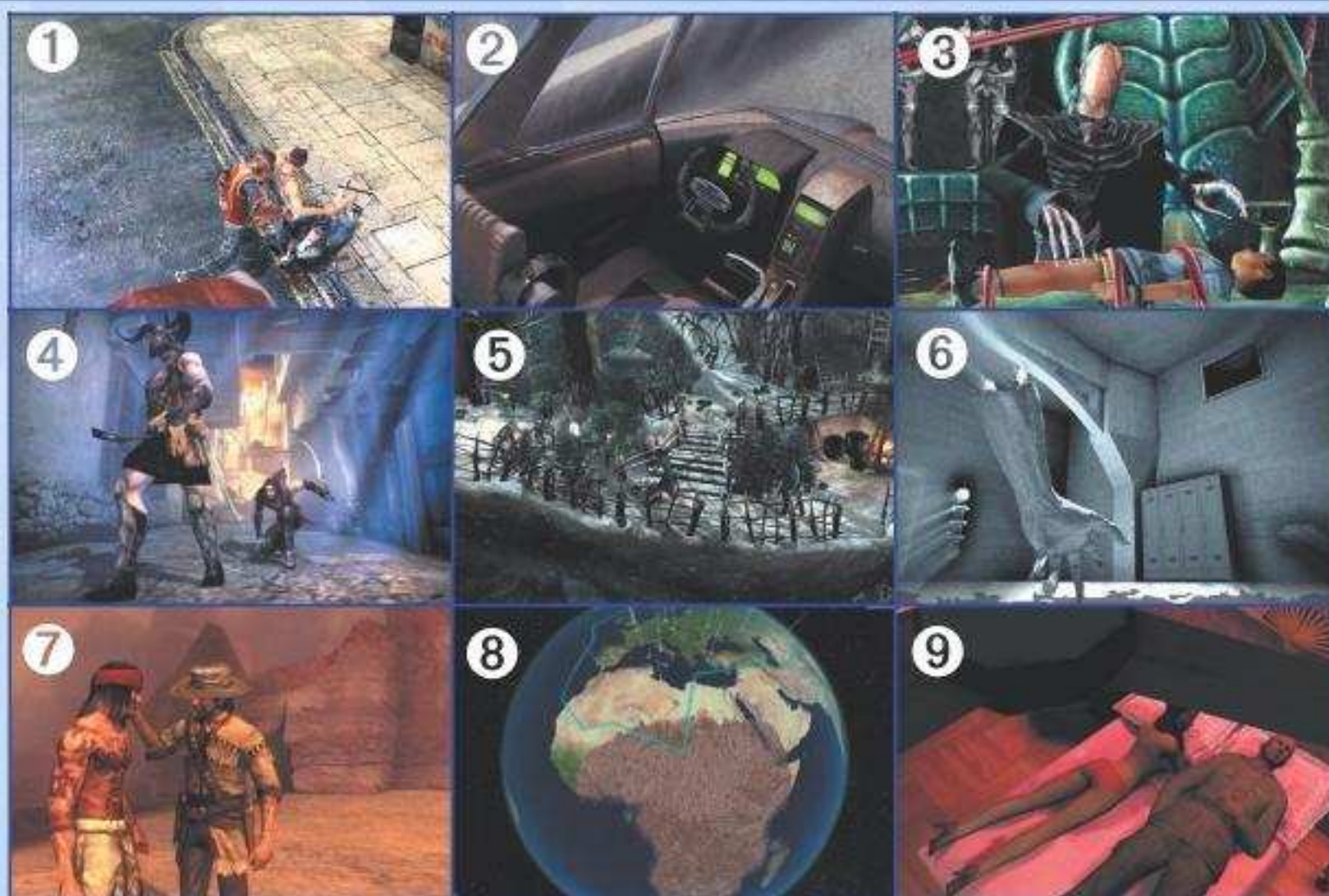
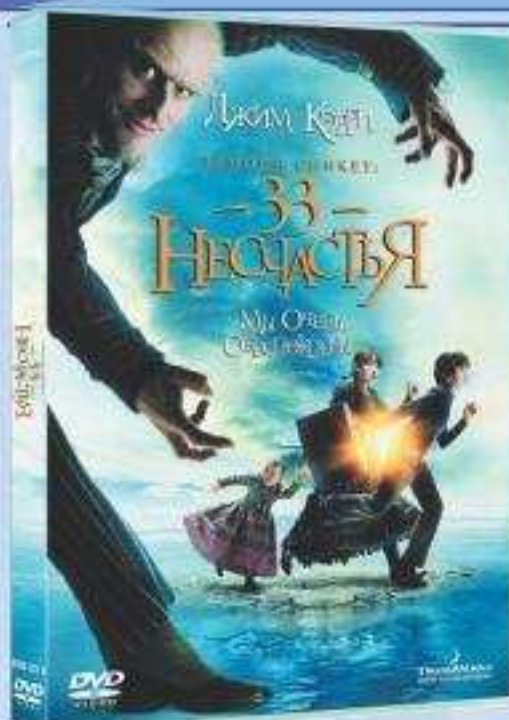
Дисков всего десять, так что не упустите момент.



СКРИНТУРС

НОМЕР

2 Февраль



Правила «Скринтурса» все же те, что и прежде: вы отгадываете, из каких игр взяты пронумерованные скриншоты, и присылаете нам свои ответы (полноразмерные версии картинок ищите на диске в разделе **По журналу->Мозговой штурм**). Правильно отгадав все картинки, вы можете стать одним из тех счастливиц, среди которых будет случайным образом разыграно десять DVD-боксов с фильмом «Лемони Сникет: 33 несчастья» (в продаже с 24 сентября). Пара слов о сюжете (для тех, кто не смотрел): в результате пожара дети богатых родителей (Вайолет, Клаус и Сани Бодлер) остаются сиротами, и их усыновляет граф Олаф. Усыновляет с единственной целью — любыми способами заполучить их наследство.

Ответы шлите на наш экранированный, незамерзающий и вечноелектронный ящик screenturs@igromania.ru либо на почтовый адрес редакции с пометкой «Скринтурс» и его номером. За подробностями милости просим в раздел «Участие в конкурсах»!

Составитель «Скринтурса» — Дормидонт Геймплейко



Фотографическая память №2. Ферваль



Позволим себе еще раз напомнить правила «Фотографической памяти»: вы должны расставить картинки из **Ex Machina** в правильном порядке (сначала скрин из первой миссии, затем — из второй, далее — из третьей и так далее) и выслать нам свои ответы. Выглядеть они должны так: 1 — 3, 2 — 5, 3 — 2 и т. п. Если ответите правильно, вы с большой вероятностью станете одним из тех 10 человек, которым достанутся диски с локализацией **Stubbs the Zombie in «Rebel without a Pulse»** — одной из самых смешных и забавных игр этого года. В России ее издает компания «Бука».

Письма с ответами шлите на photo@igromania.ru или на почтовый адрес редакции. Полноразмерные версии этих картинок ищите на диске в разделе **По журналу->Мозговой штурм**.



ПОДВЕДЕНИЕ ИТОГОВ КОНКУРСОВ ЗА №12/2005

Скринтурс №12. Декабрь

Декабрьский «Скринтурс» особых затруднений ни у кого не вызвал. Делаем вывод, что пора закручивать гайки и подбирать менее узнаваемые картинки. Или не пора?..

Правильные ответы

1. Brothers in Arms: Earned in Blood

2. Evil Dead: Regeneration
3. Rome: Total War — Barbarian Invasion
4. Rag Doll Kung Fu
5. Quake 4
6. Black & White 2
7. F.E.A.R.
8. Serious Sam 2
9. Civilization IV

Победители

1. Артемий Шмигирев (пос. Искателей, Архангельская область)
2. Дмитрий Кузин (г. Данков, Липецкая область)
3. Никита Городилов (г. Серов, Свердловская область)
4. Владислав Кобец (г. Калининград)



5. Сергей Туранов
(г. Новокузнецк, Кемеровская область)
Артемий, Дмитрий, Никита, Владислав и Сергей! К вам отправляются диски с игрой **X³: Reunion** (изданной на территории нашей страны компанией «Новый Диск»). Если они до вас не дойдут или на связь с вами никто не выйдет, немедленно звоните или пишите.

Тест №64. О братьях и варварах

«Тест» традиционно считается самым сложным нашим конкурсом. Спотыкания вызвал в основном первый вопрос, но правильных ответов на него тоже было достаточно (молодцы, не поленились пройти **Brothers in Arms: Earned in Blood** до конца).

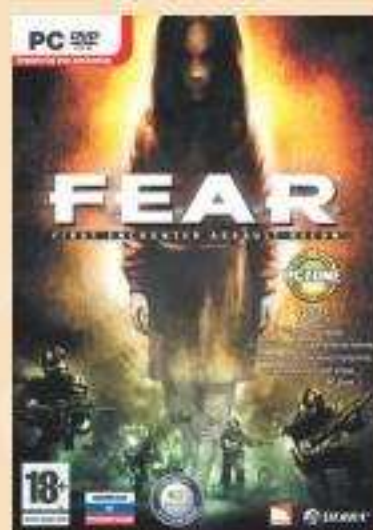
Правильные ответы

1. В (Сэм Коррион)
2. Д (в **Rome: Total War — Barbarian Invasion** нет греков)

3. А (в первой части **Black & White 2** мысли Существ никак не отображались)
4. А (в **FIFA 06** есть два вида ударов — обычный и очень сильный)
5. А (**Brothers in Arms: Road to Hill 30**)
6. Б (**Fable: The Lost Chapters**)
7. Г (список полный, но у **The Operative: No One Lives Forever** неверно указана дата выхода)

Победители

1. Silencer (true.silencer@gmail.com)
2. Александр Стоноженко (evilgenius@list.ru)
3. Вадим Колкин (г. Электроугли, Московская область)
4. N (nusuk@mail.lanck.net)
5. Agarwaen (Agarwaen@yandex.ru)



Всем вышеперечисленным товарищам достаются DVD-боксы с режиссерской версией **F.E.A.R.** Если вы — один из них, напишите по адресу winner@igromania.ru (некоторые призы не оставили свой почтовый адрес).

Фотографическая память №12. Декабрь

Ну наконец-то! Впервые с момента запуска конкурса подавляющее большинство

писем содержало неправильные ответы. А все почему? А все потому, что половина скриншотов была из второй половины игры (речь о **Brothers in Arms: Earned in Blood**), до которой, видимо, добрались далеко не все.

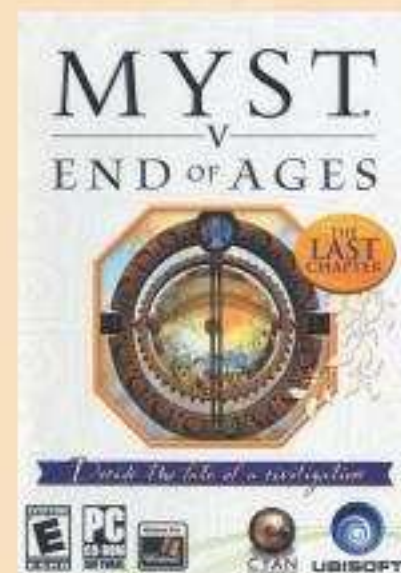
Правильные ответы

- 1) 2
- 2) 4
- 3) 5
- 4) 1
- 5) 3

Победители

1. Борис Трофимов (raitexxx@rambler.ru)
2. Андрей Алексеев (e_XPL_orer@tut.by)
3. Рудик Нурталиев (rush_cs@mail.ru)
4. Дмитрий Штатский (dmitrii_shtatski@mail.ru)
5. Никита Емцов (г. Волгодонск)

Ваше имя оказалось в списке победителей? Поздравляем — к вам уже едет локализация **Myst V: End of Ages** (русский издатель — компания «Бука»). Или не едет — если вы забыли указать в письме свой почтовый адрес (проверьте-проверьте).



УЧАСТИЕ В КОНКУРСАХ

«ТЕСТ», «СКРИНТУРС» И «ФОТОГРАФИЧЕСКАЯ ПАМЯТЬ»

Для участия в конкурсах «Тест», «Скринтурс» и «Фотографическая память» от вас требуется выслать нам правильные ответы до определенного срока, сделав соответствующую пометку на конвертах или в теме e-mail-письма и указав свой адрес. Далее — подробно.

1. Правильные ответы должны выглядеть следующим образом. «Тест»: 1) А, 2) Г, 3) В и так далее (то есть указываете номер вопроса, а после него — выбранный вами вариант ответа). «Скринтурс»: 1) Need for Speed: Masha Wanted 2) King Pong 3) The Matrix: Path of Geo. «Фотографическая память»: 1 — 3, 2 — 5, 3 — 2, 4 — 1, 5 — 4.

2. На конверте письма или в теме послания **ОБЯЗАТЕЛЬНО ПИШИТЕ НАЗВАНИЕ И НОМЕР КОНКУРСА**, в котором вы участвуете. Если вы участвуете в нескольких конкурсах, присылайте ответы разными письмами на соответствующие электронные ящики. То же касается и бумажных писем. Не экономьте на конвертах, иначе вы сэкономите на своей победе в конкурсе.

Если вы шлете ответы по e-mail, указывайте город, в котором живете.

Если вы шлете ответы по обычной почте, раз-

борчиво пишите свой полный адрес, включая индекс и фамилию-имя-отчество того, кто будет получать приз на почте (если у вас нет паспорта, указывайте фамилию-имя-отчество того, кто сможет получить приз на почте за вас).

3. Присылать письма с ответами можно как по почтовому адресу редакции, так и по электронной почте. Адрес редакции: 111524 Россия, г. Москва, ул. Перовская, д. 1, стр. 7, «Игромания». Электронная почта: TEST@IGROMANIA.RU для «Теста», SCREENTURS@IGROMANIA.RU для «Скринтурса», PHOTO@IGROMANIA.RU для «Фотографической памяти».

4. Ответы и победители афишируются ровно через номер. То есть, если конкурс опубликован в «Игромании» №2, ответы на него с девяностопроцентной вероятностью будут в «Игромании» №4/2006.

5. Исходя из пункта 4, ответы принимаются в течение того месяца, которому журнал «принадлежит». Иными словами, ответы на февральские конкурсы будут приниматься начиная с появления журнала в продаже и минимум до 00 часов 00 минут 31.03.2006. Точный срок мы не ставим, так как всегда принимаем от-

веты до последнего момента, пока не беремся за окончательное подведение итогов по конкурсу.

6. В конкурсах «Тест», «Скринтурс» и «Фотографическая память» победители выбираются случайным образом из числа всех писем с правильными ответами.

7. Если вы живете в Москве или ближнем Подмосковье (Подольск, Королев, Пушкино, Сергиев Посад и так далее), вам предстоит путешествие в редакцию за призом. Звоните, договаривайтесь и подъезжайте.

Если вы не москвич и не живете в пределах ближнего Подмосковья, приз будет выслан либо по указанному вами на конверте адресу (если письмо было по обычной почте), либо по тому адресу, который вы сообщите по электронной почте в ответ на запрос с ящика winner@igromania.ru.

8. По всем вопросам, касающимся получения призов (приз задерживается, с вами никто не связался и т. д.), обращайтесь на winner@igromania.ru или на info@igromania.ru. Можно написать и на почтовый адрес редакции, но ждать ответа придется довольно долго (бумажная почта ходит медленно).

РЕДАКЦИЯ ЖУРНАЛА
«ИГРОМАНИЯ»

ОНЛАЙНОВЫЙ МАГАЗИН НА WWW.IGROMANIA.RU

Через наш онлайн-магазин, действующий по предоплате, вы можете приобрести **ранние номера журналов «ИГРОМАНИЯ», «ЛУЧШИЕ КОМПЬЮТЕРНЫЕ ИГРЫ» и «МИР ФАНТАСТИКИ», а также, периодически, новейшие номера, только поступившие в продажу.**

Механика работы онлайн-магазина такова: вы оплачиваете заказ через любой банк, включая Сбербанк, а затем получаете его на вашем почтовом отделении. Подробности на сайте. Ждем вас!



Всегда в розничной продаже новые и ранние номера «Игромании»:

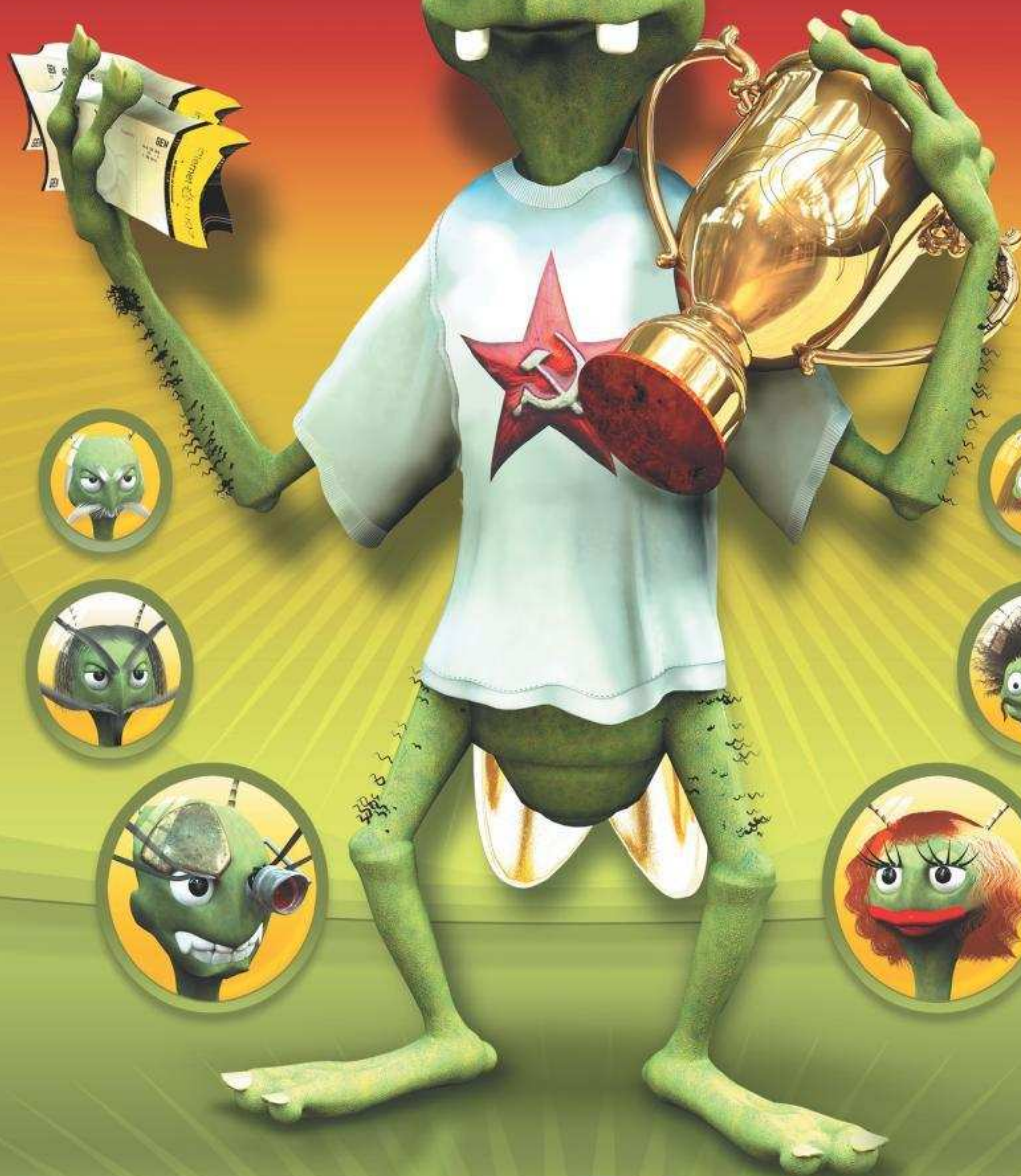
- м. Проспект Мира, на книжной ярмарке в спорткомплексе «Олимпийский», подъезд 4, место 354.

Рассылка наложенным платежом

Рассылка наложенным платежом осуществляется только по России. Оплата журналов и книг производится при получении бандероли на почте. Заказ можно оформить на сайте www.igromania.ru в разделе «Онлайн-магазин».

ЖУКИ@MAIL.RU

<http://zhuki.mail.ru>



Самая ожидаемая игра 2005 года уже на Mail.ru!

Заведи своих жуков. Тренируй их. Вырасти чемпионов тараканьих забегов!

Все подробности на <http://zhuki.mail.ru>



@mail.ru®



первый молодежный
телеканал

ТЕРРИТОРИЯ СВЕЖЕГО ВОЗДУХА



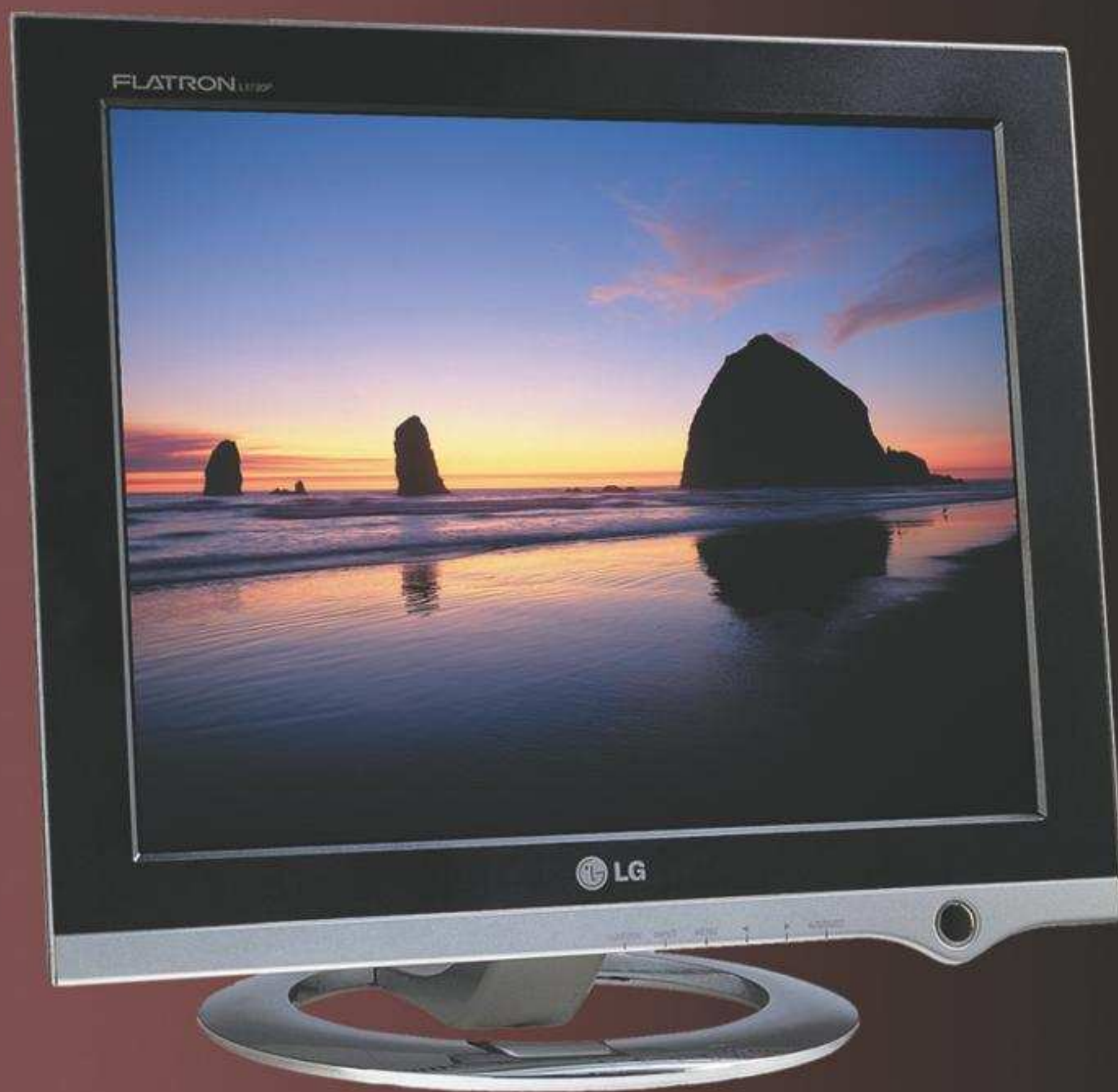
O₂TV ПРЕДУПРЕЖДАЕТ: ТЫ - ЭТО ТО, ЧТО ТЫ СМОТРИШЬ

24 ЧАСА СВЕЖЕГО ЭФИРА

248 ГОРОДОВ КИСЛОРОДНОГО ВЕЩАНИЯ



FLATRON™
freedom of mind



FLATRON F700P

Абсолютно плоский экран

Размер точки 0,24 мм

Частота развертки 95 кГц

Экранное разрешение 1600x1200

USB-интерфейс



Dina Victoria
(095) 688-61-17, 688-27-65
WWW.DVCOMP.RU

Москва: АБ-групп (095) 745-5175; Акситек (095) 784-7224; Банкос (095) 128-9022; ДЕЛ (095) 250-5536; Дилайн (095) 969-2222; Инкотрейд (095) 176-2873; ИНЭЛ (095) 742-6436; Карин (095) 956-1158; Компьютерный салон SMS (095) 956-1225; Компания КИТ (095) 777-6655; Никс (095) 974-3333; ОЛДИ (095) 105-0700; Регард (095) 912-4224; Сетевая Лаборатория (095) 784-6490; СКИД (095) 232-3324; Тринити Электроникс (095) 737-8046; Формоза (095) 234-2164; Ф-Центр (095) 472-6104; ЭЛСТ (095) 728-4060; Flake (095) 236-992; Force Computers (095) 775-6655; ISM (095) 718-4020; Meijin (095) 727-1222; NT Computer (095) 970-1930; R-Style Trading (095) 514-1414; USN Computers (095) 755-8202; ULTRA Computers (095) 729-5255; ЭЛЕКТОН (095) 956-3819; ПортКом (095) 777-0210; **Архангельск:** Северная Корона (8182) 653-525; **Волгоград:** Техком (8612) 699-850; **Воронеж:** Рет (0732) 779-339; РИАН (0732) 512-412; Сани (0732) 54-00-00; **Иркутск:** Билайн (3952) 240-024; Комтек (3952) 258-338; **Краснодар:** Игрек (8612) 699-850; **Лабитнанги:** КЦ ЯМАЛ (34992) 51777; **Липецк:** Регард-тур (0742) 485-285; **Новосибирск:** Квеста (38322) 332-407; **Нижний Новгород:** Бюро-К (8312) 422-367; **Пермь:** Гаском (8612) 699-850; **Ростов-на-Дону:** Зенит-Компьютер (8632) 950-300; **Тюмень:** ИНЭКС-Техника (3452) 390-036.

1C АССОЦИАЦИЯ МАГАЗИНОВ

1C МУЛЬТИМЕДИА

По вопросам оптовых закупок и условий работы в сети «1C:Мультимедиа» обращайтесь в фирму «1C»: 123056, Москва, а/я 64, ул. Селезневская, 21, Тел.: (495) 737-92-57, Факс: (495) 681-44-07 1c@1c.ru, http://games.1c.ru

CALL OF DUTY 2

"... на сегодняшний день у Call of Duty 2 действительно почти нет конкурентов, причем не только в жанре WWII-шутеров, но и среди шутеров вообще..."

Игромания 10/2005



© 2005 Activision Publishing, Inc. Activision и Call of Duty являются зарегистрированными торговыми марками Activision Publishing, Inc. Все права защищены. Игра разработана компанией Infinity Ward. Данный продукт содержит программный код компании Id Software, Inc. © 1999-2005 Id Software, Inc. Игра распространяется на территории России, стран СНГ и Балтии фирмой "1C" по соглашению с компанией Activision.

Самые популярные программы для домашних компьютеров В МАГАЗИНАХ АССОЦИАЦИИ «1C:МУЛЬТИМЕДИА»

Москва Фирма «1C», ул. Селезневская, 21; Мираторг «Чистый софт»; ТЦ «Метро», ул. Микрорайон-Малая, 37; ТЦ «Метро», Рязанский пр-т, 28; ТЦ «Перелет», пав. 25-21, ул. Профсоюзная, 56; ТЦ «Буревестник», пав. А-2, пр. Бурного, 53, стр. 2; ТЦ «Торбукен-девр», пав. 62-166, Багратионовский пр., 7, к. 3; ТЦ «Твой Дом» этаж 2, 24 км. МКАД; ТЦ «Перекресток», Дмитровское шоссе, 13; ТЦ «Семинский», пав. Д-63, Семинская площадь д. 1, ул. Шолохова, 11; Т-н ул. Энтузиастов, 12а; ул. Новый Арбат, 17; ул. Профсоюзная д. 128 кор. 3; м. Марьино ТК, пав. №19; ул. Лебнинская, 4а; Берег пр. 8/1; ул. М. Баркова, вл. 17; Смоленск 24-н; Б. Ордына, 19, стр. 2; Ленинградский проспект дом 66/2; Смоленский 9-н; Бол. Вохомская 26. Дом игр и музыки; Русская ул. 27. Дом книги в Сокольниках; Новослободская ул. 16; З-ий Добрынинский пер. 3/5 кор. 1; Ленинский проспект д. 62/1; Руставели, 1; Ломоносовский пр-т 23; Братиславская ул. 13; Новая Бауманка 31, стр. 1; Иван Франко 38 кор. 1; Ярославское шоссе д. 54; Полтева д. 28; Исаковского, 33/1; Овчинниковский проспект, 16; Марксистская д. 3 (мгт Планета); Новая Краснозвездная 46 кор. 41; Ярцевская 15; Земляной Вал д.2/50; Ов. Бутово ул. Староосиненская д. 16; Семинская наб. 22/24; Ленинский проспект 89; Зеленоград Панфиловский пр-т корп. 1106 Б; Королевское шоссе д. 20 стр. 1; Народный бульвар д. 4 к. 1; Архиповская 44; Ленинский пр-т 146; Ангарская ул. 26 кор. 1; Мясницкая ул. 17; Мясницкая ул. 20 кор. 1 Александров Красный пер., 10	Астрахань ул. Садоводов, 51; ул. Советская, 36; ул. Угличская, 3; ул. Угличская, 3 «Перекресток» Великий Новгород ул. Большая Санкт-Петербургская д. 6/11 Вильнюс ул. Аляксандра, 10 «МЕЛОТЕ» к. 80 Владивосток ул. Жигур, 48; ул. Русская, 46 «Планета» Владимир ул. Дворянская, 10; ул. Дворянская, 11; Одесский пр-т, 47 Волгоград пр. Ленина, 2-а Вологда Ул. Чкаловская, 3 «Пазар» Воронеж Ленинский пр-т, 150 ТЦ «Пазар»; ул. Колышанская «Лаборатория Развития»; Остринский переулок «Лаборатория Развития» Геленджик ул. Попова, 33 «Компакт» Губкин ул. Давыдовского, 113 Дзержинск ул. Гагарина, 51а Днепропетровск пр. Карла Маркса, 80; ул. Московская, 1; пр. Карла Маркса, 46; ул. Харьковская, 2; ул. Боброва, 23; ул. Московская, 3; ул. Ленина, 1-Б Екатеринбург ул. 8 Марта, 82 «Играй Мир»; ул. Луначарского 49 «Титаник»; ул. Радищева 4 магазин «Салон Тим» Железнодорожный ТЦ «Олимп» контейнер 71 Жуковский ул. Гагарина, 24; ул. Лавого, 1, школьный этаж «Матрица»; ул. Чкалова, 1	Ижевск ул. К. Маркса, 302, м-н «Перекресток» Иркутск Чкалова 19 «РайбытТехника»; Ленина 15, «Эксперт»; Фурье 5, «Видео»; Ленина 17, «Торговый Комплекс»; Косовая 2, «CD-Net»; Урицкого 13, «Синтез»; Партизанская 1, ТД «Найер»; Давыдовского 26, «Мобильник»; Урицкого 1, «Детский мир» Калининград пл. Победы, 4; торговая сеть «Монитор» Калуга ул. Карла, 7/47 Кемерово ул. Угличского, 22 «и-102» Киров ул. Московская, 11 «Оркан»; ул. К. Маркса, 129; ул. Московская, 12; ул. Пролетарская, 17А; ул. Воровского, 71 Киев ул. Большая Васильковская, 54 «Созвездие» Клинт ул. Гагарина, 37/1 «Компьютеры и связи» Кострома Красные реки, магазин «Мир»; ул. Октябрьская, 1, универсам «Кострома», 1 этаж, А Лангепас ул. Ленина, 28-а, маг. «Пелена» Липецк ул. Воронцовка, 3 «Золотой Диск» Луганск ул. Советская, 88 «Протон» Луганск, Приморский край 4 м. р-н, «Адрис» Лысьва ул. Федосеева, 33 Махачкала ул. М. Янгского, 67 Минск пр. Октябрь, 31 Минск ул. Я. Каваса, 1	Нарьян-Мар ул. Ленина 23 Б Нефтекамск ул. Ленина, 15 Нефтеюганск «Росгаз», м-р. 2, д. 23 Нижний Новгород ул. Большая Покровская, 74, м-н «Компьютер плюс»; ул. Волжская, 7/9, м-н «Олимпик»; ул. Фабричная, 10 этаж «Компьютер плюс»; ул. Маслякова, д.5, салон «Все для бухгалтера» Новокузнецк ул. Металлургов, 1, м-н «ПРИБЕТ» Новосибирск ул. Голубя, 42 «1C:Мультимедиа-Сибирь» Норильск ул. Богдана Хмельницкого, 17; ул. Карла, 29-4 Одесса ул. Ленина, 32; ул. Рихтерская, 10 «Янтарь»; ул. Жуковского, 34 «Компьютерный Дом»; ул. Карла 125 ТЦ «Фабрика»; ул. Гастева, 90 ТЦ «Аэропорт» Омск ул. Красный Путь, 9; Торговый город, 3 размер, 23 место; ул. Колышанская, 12; Перемосовский рынок; Панорама-Центр; Карла, 12 Орел Красная, 1 Орск ул. Красномаянская, 64 Павловский-Посад ул. Карла, 23 Пенза ул. Коммунистическая, 28; ул. М. Горького 37а магазин «Фристал» Пермь ул. Байбашева, 38, маг. «Играшоп»; ул. Ленина, 54, магазин «Витрум»; ул. Луначарского, 58; ул. Углича, 13, ТД «Видеомир»; ул. Баранова, 13, универсам «7Я» Псков ул. Ян Фабричуса, 10	Пушкино, МО Московский проспект, 5 Рига ул. Дарзбана, 14, оф. 502 «AND»; ул. Бривибас 39, т/ц «639», SA «639»; ул. Кр. Барона 25, SA «639»; ул. Кр. Вайваря, 73; ул. Маскава 357, т/ц «DOLE», SA «639» Ростов-на-Дону ул. М. Горького, 143, 4-й этаж. Компания «Эксперт»; ул. Серафимовича, 53, магазин «ИТРОПОЛИС»; пр. Ворошиловский, 56 Магазин «ИТРОПОЛИС» Самара Московское шоссе, 26, магазин «Детский мир»; Московское шоссе, 81А, ТЦ «Парк Хаус»; ул. Старо-Загора, 55, стр. 1, ТЦ «Старо-Загорский», секция 9; ул. Старо-Загора, 147, ТЦ «Эксперт»; ул. Победы, 151, ТЦ «Теремок»; ул. Метуркина, 15, ТЦ «Новорум», 2 этаж, секция 3; ул. Ленинградская, 63, магазин «Играшоп»; ул. Горького Дмитрия, 7, ТЦ «Орбита»; пр. Карла, 48, ТЦ «Юность», школьный этаж; ул. Ульяновская, 18, ТЦ «Валентин», секция 333 Саранск ул. Пролетарская, 46; ул. Бухарестинская 37/3; ул. Советская, 65 Сочи ул. Ленина, 68 «Сервис» Северодвинск ул. Пискарева, 11 ТЦ «Дружба» Североуральск ул. Молодежная, 10 С.-Петербург ул. Софий, д. 11 Левый пр-т, 28, «СПб Дом Книги»; Измайловский пр., 2 маг. «Миробит»; Канонерский пр., 10/3, компьютерный супермаркет «АСКА»; Синяя пл., 1, «Компьютерный Мир»; пр. Станок, 77, «Компьютерный Мир»; Московский пр., 66, «Компьютерный Мир»; Ленинградский пр., 12; ул. Гомарова, д. 13 «ДискПрон»; ул. Марата д. 8 «КЕР»; ул. Пушкинская, 12, лит. А, пав. 4-Н «Пит-Профрест»; Московский пр., 2; 7-я линия Васильевского острова, д. 40 Большой пр-т Вас. о-ва, 68	Восстание, 13 Насей пр-т, 35 Старый Оскол м-р. Карла, 26а Сургут ул. Ленина, 13; ул. Энгельса, 11, блок Б, «Детер» Тамбов ул. Советская, 148/45, магазин «БЕРНИСАЖ» Тольятти ул. Революционная, 60, книжный магазин «Молда»; Приморский б-р, 22, книжный магазин «Молда» Томск ул. Иркутский тракт д. 80/1; ул. Красноармейская 135; ул. Яковлева, 6; ул. Иркутский тракт д. 118/1 Тюмень ул. Республики, 62; Чернышевский тракт, д. 23, ТЦ «Эксперт», 2-й этаж Тында ул. Кр. Пржема, 33 Уссурийск ул. Родовая, 281 Чусовый ул. Чкаловского, 8 Элиста ул. Пушкина, 20 Якутск ул. Октябрьская, 20, «Матрица» Интернет-магазины www.1c.ru www.bolero.ru
---	---	--	---	---	---

а также в фирменных магазинах Москвы:
Чистый софт: ТЦ «Чистый софт», пав. 16-38 и 25-21 ул. Профсоюзная, 56; ТЦ «Буревестник», пав. 6-5 пр. Бурного, 53, стр. 2; ТЦ «Торбукен-девр», пав. 62-174, Багратионовский пр., 7, к. 3; ТЦ «Белое», ул. Микрорайон-Малая, 37; Одежда в магазине «Мобайл центр», пр. Мира, 112; Одежда в магазине «Мобайл центр», бульвар Дз. Дзюбского, 8.
Ашан: Перекресток МКАД с Овчинниковским шоссе, Перекресток МКАД с Калужским шоссе.
М. Видео: Семинский б-р д. 13 стр. 1, Декабристов ул. 12, 26-й км МКАД, Рязанская ул. 22, ул. Генерала Белова 35, Профсоюзная д. 63, Шапошников шоссе 100, Ленинградское шоссе 16 стр. 1-2, Пр-кт Мира, 91 корп. 1, Автозаводская д. 11, Чонгарский б-р д. 3, корп. 2, Маршала д. 5/8 с. 1, Столешников пер. д. 13/15, Лебнинская д. 169, Никольская д. 8/1, Бол. Чернышевский д. 1, Исаковский вил д. 3, Пятницкая д. 3.
Партия: Волгоградский пр-т, д. 1, Калужская пл. д. 1, Профсоюзный Вал д. 7, Земляной вал д. 32/34, Мичуринский пр-т д. 45, пр-т Мира д. 118А, Бранская д. 12, Суханов д. 1, Комсомольский пр-т 27, Ленинский проспект д. 70/11, Земляной вал 33, Мал. Чернышевский пр. 2/5, Долгоруковская 40, Ленинградский проспект дом 52, Варшавское шоссе 2, Угличская 1А, Народный ополченец ул. 22/2.
Премьер-Девиз: «Торговый ряд «Басинский Девиз», ул. Профсоюзная 19; лавочка №1, ул. 13-ая Парковая д. 2/4.
Формоза: Трехмиллионный переулок д. 2, Семинский д. 7 а, Генерала Белова д. 4, Шаболовская д. 61/21, Профсоюзная, д. 98, корп. 1, Академический дом 57.
Цифра: Пл. Воровского 1, Пр-кт Бедного 53 ТД Буденновский И-5, Кировградская ул., д. 15, ТЦ «Электронный рай», пав. 31/2, Парская 25/9.
ТД «Союз-Александров», Мира пр-т, 116, Арбат, Старый Арбат ул., 6/2, ПУМ, Красная пл., 3, Вешники, ул. Волжская д. 20 А, Динино, Ленинградский пр-т, 33 А, Жульбино, Халынский б-р, 7/11, Копейка, Мичуринский пр-т, 44, Могил, Угличская ул., 42, Мир, Вибиревская ул., 11, Мир, Дмитровское ш., 43, Мир, Воронежская ул., 7, Мир, Волгоградский пр., 133, Мир, Профсоюзная ул. 144 (Ярдан), Искунно, Вернадского пр-т, 86, стр. 2, Перекресток, Алфеевское ш., 40 А, Рамстор, Казарское шоссе, 61, стр. 2, Ра истор, Шереметьевская ул., 60 А, Рамстор, Новонервский б-р, д. 41, с. 4, Рамстор, Милнинская ул., 53, Рамстор, Комсомольская пл., 6, Рамстор, Яковская ул., 19, Рамстор, Чкалова ул. 13, Таганка, Воронеж Рязанская ул. 22, Токстальщиков, Лебнинская ул., 2, ЦРМ, Патриота ул., 2, эт. 6, Клипер, Новый Арбат ул., 19, стр. 1, Столица, Кустайская ул., 6, Косево-Степного, 66 км МКАД, Черомушки-Новомосковский пр-т, 33/2, СИ - Кадраг, Диск, Ленинский д. 11, Столица Косево, АВ-Таганка, Мир Печати.